Der offizielle NINTENDO64 Spieleberater

THE LEGEND OF ZELDA™
OCARINA OF TIME™



Willkommen!

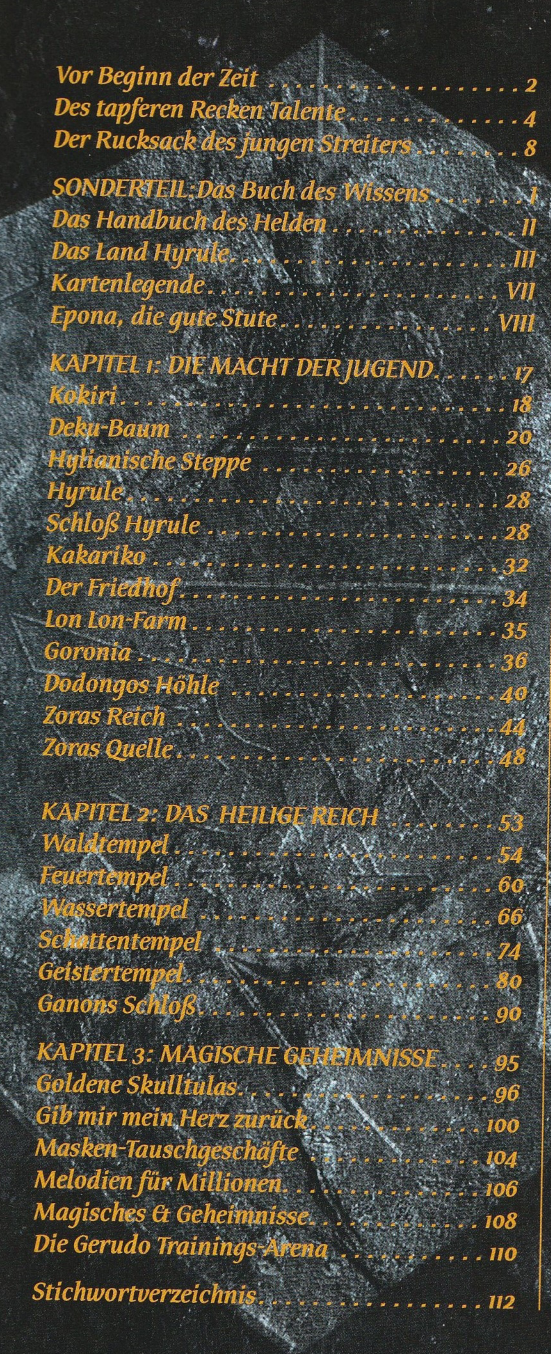
Liest Du diese Zeilen, Fremder, so befindest Du Dich bereits im Land Hyrule und wirst schon bald Zeuge der Abenteuer eines tapferen Streiters mit Namen Link. Seine Bestimmung ist es, dem Bösen zu trotzen und das von den alten Göttern geschaffene Land Hyrule vor dem drohenden Untergang zu bewahren. Dabei lenkst Du die Schritte des prophezeiten Kriegers und führst dessen heilige Klinge.

Hüte Dich und sei gewarnt, denn diese Mission übersteigt Deine kühnsten Vorstellungen und konfrontiert Dich mit Deinen schlimmsten Alpträumen.

Doch halt! Noch ist Dein Schicksal nicht besiegelt, denn dieses Buch, das Du in Händen hältst, ist Deine Rettung. Geschrieben von Literaten, die den Auserwählten mehrere Monate studiert und begleitet haben, ist es Dein Licht in der Dunkelheit, Deine Realität in den düsteren Fantasien des Dämons und Deine Waffe gegen das Böse. Hüte es gut, denn verlierst Du es, bist Du verloren!

Die Chronisten des Auserwählten

Inhalt



Impressum

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur: Markus Pfitzner
Redaktionsleitung: Marcus Menold
Redaktion: Patrick Fabri, Thomas Görg, Marko Hein, John D. Kraft, Thomas Rinke
Redaktionsassistenz: Annette Bernert
Freie Mitarbeit: Anneliese Faust
Produktionsleitung: Marit Müller
Konzept & Design: Andrea Amend
Satz & Litho: Andrea Amend, Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg, Projektleitung: Reiner Herrmann
Levelkarten & Artwork: Nintendo Co., Ltd., Kyoto, Japan
Druck: Universitätsdruckerei H. Stürtz AG, Würzburg

Redaktionsanschrift: Club Nintendo, Nintendo Center
Postfach 1501,
D-63760 Großostheim
Telefax: 0 60 26/95 03 08
E-Mail: info@nintendo.de
Konsumentenberatung: 01 30 / 5806 (Mo.– Fr. 11 – 19 Uhr)
Spiele-Hotline: 0 60 26/94 09 40 (Mo.– Fr. 13 – 19 Uhr)
Club Nintendo Österreich: Postfach 83, A-5027 Salzburg
Telefax: 06 62/88 92 15 20
Hotline: 06 62/88 92 16 00
(Mo.– Do. 9 – 12 Uhr, 13 – 16 Uhr, Fr. 9 – 12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz: Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
Telefax: 0 61/3 19 98 20
Hotline: 0 61/3 19 98 36
(Mo.– Fr. 9 – 11 Uhr, 14 – 16 Uhr)
Club Nintendo Online: http://www.nintendo.de
http://www.banjo-kazooie.de
http://www.yoshi.de
http://www.diddy-kong-racing.de
Zelda Kingdom Online: http://www.zeldakingdom.com

Der offizielle Nintendo Spieleberater „The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time" wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.

Unverbindliche Preisempfehlung: DM 24,80
ÖS 199,–
SFR 20,–

Zweite überarbeitete Auflage.

Nintendo®

Vor Beginn der Zeit ...

... noch bevor Leben den Planeten besiedelte und die Welt ihre jetzige Form besaß, stiegen drei Göttinnen auf ein Land namens Hyrule herab. Es waren Din, die Göttin der Kraft, Nayru, die Göttin der Weisheit und Farore, die Göttin des Mutes.



Din breitete ihre flammenden Arme aus, vereinigte die Urkräfte allen Seins und erschuf die Welt in ihrer Form. Danach ergoß Nayru ihre Seele über den Planeten, um der Welt Weisheit und die Gesetze des Geistes zu offenbaren. Farore hauchte dem Planeten schließlich den Odem des Lebens ein und erschuf alle Existenzen dieser Welt, welche die Gesetze wahren sollten.

Nach vollendeter Schöpfung fuhren die drei Göttinnen gen Himmel und hinterließen das heilige Triforce. Seit jener Zeit gilt das Triforce als Symbol der göttlichen Vorsehung. Der Ort, an dem das Triforce ruht, ist das geheiligte Land.

Demjenigen, dem es gelingt, in den Besitz des Triforce zu gelangen, wird eine unvorstellbare Macht zuteil. Eine Macht, die es ermöglicht, die größten und kühnsten, aber auch die bösartigsten und habgierigsten Wünsche wahr werden zu lassen.



Fern am Horizont bahnt sich eine große Gefahr für das Königreich Hyrule ihren Weg: Der finstere Ganondorf, seines Zeichens Anführer der Gerudo-Kriegerinnen, strebt nach dem Triforce. Den düsteren Krieger aus der Wüste dürstet es, Herrscher über Hyrule zu werden und das Land nach seinen dunklen Vorstellungen zu gestalten...











Doch tief im Wald erkennt der wachende Deku-Baum die drohende Gefahr und sendet eine Fee namens Navi aus, den Auserwählten zu sich zu bitten. Dieser ist die einzige Person, die Ganondorfs Pläne verhindern kann. Die Rede ist von einem kleinen Jungen namens Link, der bei den Kokiri im wohlbehüteten Schutz der Aura des Deku-Baumes lebt. Ein von den Kokiri belächelter Junge ohne eigene Fee...

Dieser Junge, Link, wird seit langem Nacht für Nacht von einem schrecklichen Alptraum geplagt. Ein Traum, in welchem er sich in einer stürmischen Nacht vor den Toren eines geheimnisvollen Schlosses sieht. Über die Zugbrücke galoppiert ein Pferd, auf dem ein hübsches Mädchen und ihr Kindermädchen fliehen. Sie werden von einem Reiter mit stechendem Blick und bösartigem Lachen verfolgt. Verzweifelt schaut das Mädchen zu Link herüber. Es scheint, als wolle sie ihm etwas sagen...

Als Link erwacht, schwebt die vom Deku-Baum gesandte Navi über seinem Haupt. Die Fee führt ihn vor den mächtigen Baum. Dieser bittet ihn, Ganondorfs Fluch zu brechen und ihn von einem Parasiten zu befreien.

Nachdem Link die erste Aufgabe gemeistert hat, offenbart der Deku-Baum ihm seine Vorbestimmung: Kraft seines Mutes und seiner Weisheit den schändlichen Ganondorf daran zu hindern, in das heilige Königreich einzufallen und Besitz vom heiligen Triforce zu ergreifen.

Bald darauf zieht der junge Held von dannen, den Kokiri-Smaragd der Prinzessin des Schicksals zu reichen und das größte Abenteuer aller Zeiten zu bestreiten...












Des tapferen Recken Talente

Link beherrscht eine Vielzahl verschiedener Moves. Während seines Abenteuers muß er kontinuierlich auf sein vielfältiges Repertoire von Aktionsmöglichkeiten zurückgreifen. Einige seiner herausragenden Fähigkeiten hat er im Trainingscamp der Kokiri erlernt. Ohne das intensive Training im Dorf der Kokiri wäre er vielen Gefahren und Situationen hilflos ausgesetzt. Doch früh übt sich, wer ein Meister werden will... Und so ist Link bestens auf jede noch so brenzlige Situation vorbereitet.



Gehen und Rennen

Natürlich kann Link sich in verschiedenen Geschwindigkeiten fortbewegen. Droht ihm Gefahr, so läuft er so schnell er kann. Bewegt er sich hingegen auf unbekanntem Terrain, tastet er sich sehr behutsam vorwärts. Je stärker man den analogen 3D-Joystick in eine Richtung drückt, desto schneller schreitet Link voran.

Springen

Kleinere Löcher und Abgründe überwindet Link spielend, selbst etwas größere Entfernungen stellen kein großes Problem für ihn dar. Manchmal überschätzt er jedoch seine Sprungkraft, was mit einer schmerzhaften Landung bestraft wird. Link springt automatisch über einen Abgrund, wenn der Joystick in die jeweilige Richtung gedrückt wird. Hängt er an einer Ranke oder Klippe, schaut er immer erst nach unten, ob er auch sicher landen kann.

Schwimmen und Tauchen

Selbstverständlich ist Link auch ein geübter Schwimmer. Mit dem Tauchen ist das aber so eine Sache. Zunächst kann er ohne die passenden Hilfsmittel nicht besonders tief tauchen. Es liegt an Euch, das zu ändern.





Klettern

Link kann sehr gut auf oder über die unterschiedlichsten Dinge klettern. Sind die Hindernisse allerdings zu hoch, muß er Leitern oder Ranken nutzen, um an sein Ziel zu gelangen.

Nehmen und Werfen

Kleinere Gegenstände nimmt Link problemlos auf und trägt sie umher, um sie an anderer Stelle wieder abzulegen. Hin und wieder wirft er die Gegenstände aber auch, denn wer möchte schon eine Bombe mit brennender Lunte umhertragen? Link auf jeden Fall nicht! Außerdem legt so manch geworfene Bombe auch eine Abkürzung oder ein Extra frei. Ganz zu schweigen von ihrem Nutzen im Kampf gegen einen Endgegner...

Ziehen und Schieben

Sofern ein beweglicher Gegenstand nicht zu schwer für den jungen Helden ist, kann er diesen schieben oder ziehen. Meist nutzt er diese Fähigkeit zur Blockade hinterhältiger Fallen, zum Freilegen des Weges oder zur Aktivierung von Schaltern.

Öffnen

Da der junge Abenteurer von sehr neugieriger Natur ist, öffnet er alle Schatztruhen, die er bei seinen Erlebnissen findet – es könnte ja schließlich etwas Wertvolles oder gar ein hilfreicher Gegenstand in der Truhe verborgen sein!

Reden und Lesen

Neben den zahlreichen physischen Aktionsmöglichkeiten ist der jungen Held auch sehr kommunikativ. Er liest aufmerksam alle Schilder, hier finden sich viele wichtige Hinweise. Und vielleicht weiß ja der eine oder andere Einwohner Hyrules interessante Dinge zu erzählen...



Der Einsatz des Schwertes

Im Kokiri Trainingscamp hat Link sich zu einem wahren Meister des Schwertkampfes fortgebildet. Selbst in den haarigsten Situationen reagiert er mit graziöser Leichtigkeit auf unvorhergesehene Ereignisse.

Stichattacke

Steht Link ein furchteinflößender Widersacher gegenüber, führt er meist erst einmal aus sicherer Entfernung eine Stichattacke aus, um sich langsam an den Gegner herantutasten.

Vertikaler Hieb

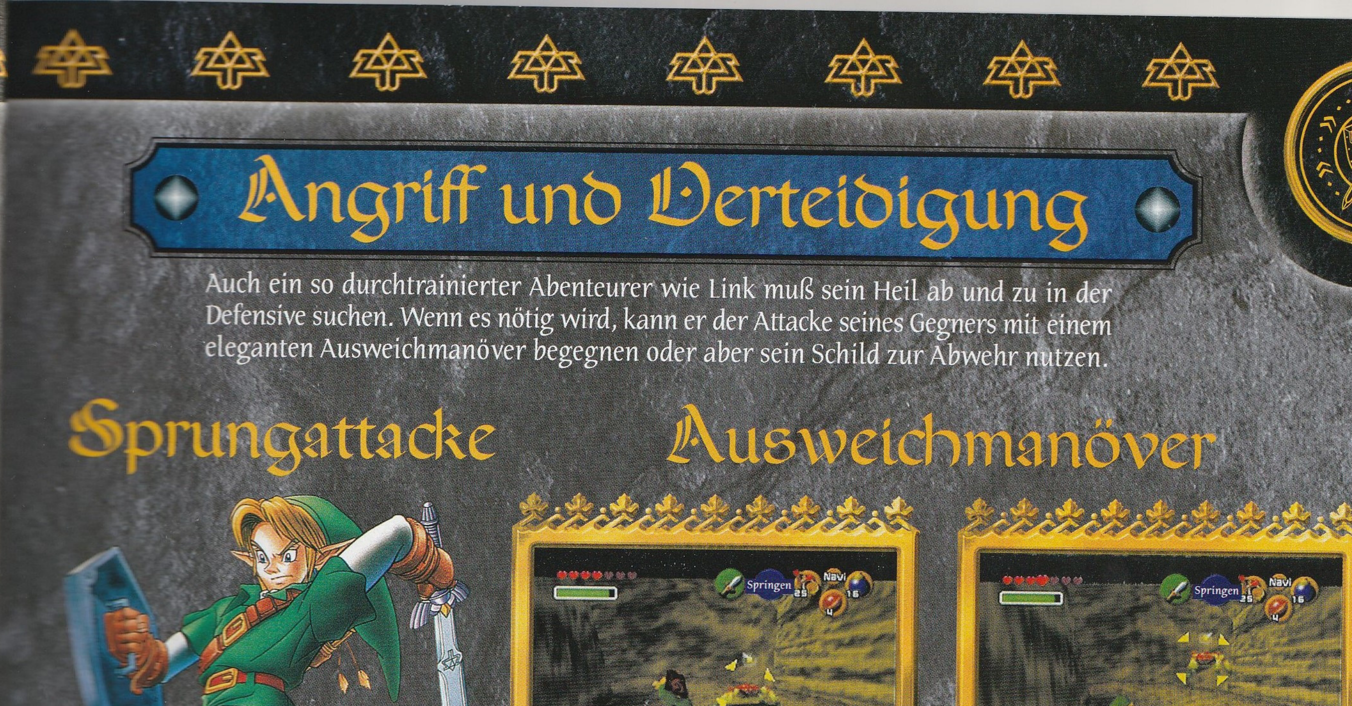
Unzählige Gegner, die plötzlich am Boden auftauchten, hat er schon mit einem vertikalen Hieb niedergestreckt.

Horizontaler Schwung

Diese Technik eignet sich unter anderem hervorragend dazu, Grasbüschel abzumähen und auf diese Art und Weise verborgene Schätze ans Tageslicht zu bringen.

Wirbelattacke

Diese Angriffsvariante steht Link in zwei Stufen, nämlich einer schwächeren und einer besonders kräftigen, zur Verfügung. Er setzt sie im Kampf gegen viele seiner Widersacher ein, muß aber immer darauf achten, daß bei jedem Einsatz der kräftigen Variante die Magieleiste ein wenig schrumpft.



Angriff und Verteidigung

Auch ein so durchtrainierter Abenteurer wie Link muß sein Heil ab und zu in der Defensive suchen. Wenn es nötig wird, kann er der Attacke seines Gegners mit einem eleganten Ausweichmanöver begegnen oder aber sein Schild zur Abwehr nutzen.

Sprungattacke



Bei der auf dem vertikalen Hieb basierenden Sprungattacke vollführt Link aus dem Sprung einen doppelt so kraftvollen vertikalen Hieb.

Ausweichmanöver



Rückwärtssalto



Seitlicher Sprung

Dank seiner Sportlichkeit ist es Link leicht möglich, gegnerischen Angriffen mit einem Rückwärtssalto oder einem Sprung nach rechts oder links auszuweichen, um den Angriff danach mutig zu kontern.



Rollattacke

Die aus dem Rennen ausgeführte Rollattacke setzt der kühne Kämpfer in erster Linie zum Zerschmettern von Kisten oder ähnlichen Gegenständen ein. Link findet beim Einsatz der Rollattacke eine Menge versteckter Gegenstände...

Der Schutz des Schildes



In akuten Gefahrensituationen nutzt Link seinen Schild zum Schutz vor feindlichen Attacken. Mit seiner Hilfe erwehrt er sich anfliegender Projektile und Gegenstände, wie auch direkter Schläge des Gegners. Er muß jedoch stets darauf achten, ob sein Schild ausreichenden Schutz vor der drohenden Gefahr bietet: Trägt er einen Holzschild, so wird er damit kaum eine Feuerattacke abwehren können...

Der Rucksack des jungen Streiters

Öffnet der junge Held während des Abenteuers seinen Rucksack, so hat er Zugriff auf alle Gegenstände, die er bisher eingesammelt hat. Natürlich führt der tapfere Kämpfer während seines Kreuzzuges gegen das Böse gewissenhaft Buch über alle sich zutragenden Ereignisse. So ist er immer im Bilde, welche Amulette oder Skulltulas er beispielsweise gefunden hat...

Gegenstände

Die Items kann Link auf die C-Knöpfe legen. Steht ihm ein Gegenstand nur in begrenzter Zahl zur Verfügung, so ist neben diesem die verbleibende Anzahl notiert. Einige Gegenstände können nur vom jungen oder nur vom erwachsenen Link benutzt werden. Die momentan nicht nutzbaren Gegenstände sind jeweils grau hinterlegt.



Magischer Pfeil

Sobald Link magische Pfeile gefunden hat, werden diese hier angezeigt. Um sie abzuschießen, benötigt er magische Energie.

Zauber

Link kann drei Zaubersprüche erhalten. Die Magieanzeige darf jedoch nicht leer sein, wenn er sie anwenden möchte.

Situationsgegenstand

Diese Gegenstände legt Link nur kurzzeitig hier ab. Entweder nutzt, verkauft oder tauscht er sie bald wieder.

Flasche

Link kann bis zu vier Flaschen finden, die hier angezeigt werden.

Landkarte von Hyrule

Im Laufe der Zeit erhält Link eine vollständige Karte Hyrules. Sein aktueller Aufenthaltsort ist mit einem Positionsrahmen auf der Karte markiert, der Name des Ortes in der rechten unteren Ecke angegeben. Link kann verschiedene Orte auf der Karte auswählen, deren Name umgehend unter der Karte angezeigt wird. Orte, die Link als nächstes aufsuchen sollte, sind durch einen blinkenden Punkt markiert.



Links Position

Anhand des blauen Rahmens kann Link jederzeit erkennen, wo er sich gerade in Hyrule befindet. Der Name des Ortes wird in der rechten unteren Ecke der Karte angezeigt.

Ortsname

Wählt Link einen Ort auf der Karte aus, so wird dessen Name hier angezeigt. Blinkt ein Ort auf der Karte, so sollte er diesen als nächstes besuchen.













Labyrinthkarte



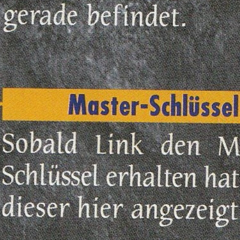
Die Probleme beginnen, wenn der junge Held die verschiedenen Labyrinthe betritt. Da diese weit verzweigt und sehr unübersichtlich sind, ist es selbst einem so klugen Recken wie Link kaum möglich, sie zu kartographieren. Glücklicherweise kann Link in den Labyrinthen Schatztruhen mit detaillierten Karten finden...

Farbe der Räume

Hellblaue Räume wurden von Link bereits erforscht, schwarz umrandete noch nicht. Im blinkenden Raum hält Link sich momentan auf.

Labyrinth-Name

Dank dieser Anzeige weiß Link immer, wo er sich gerade befindet.



Master-Schlüssel

Sobald Link den Master-Schlüssel erhalten hat, wird dieser hier angezeigt.

Stockwerke des Labyrinths

An dieser Stelle wird Link angezeigt, über wieviele Stockwerke sich das Labyrinth erstreckt.

Kleiner Schlüssel

Manche Türen des jeweiligen Labyrinths lassen sich nur mit diesen Schlüsseln öffnen.

Kompaß

Hat Link den Kompaß des Labyrinths gefunden, erscheint an dieser Stelle ein entsprechendes Symbol.

Totenkopf

Der Totenkopf markiert den Endgegner, wenn Link den Kompaß besitzt.

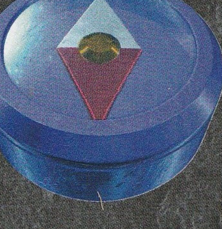
Schatztruhe

Die im Labyrinth versteckten Schatztruhen werden mittels dieses viereckigen Zeichens dargestellt, sobald Link den Kompaß besitzt. Öffnet er eine Truhe, verschwindet diese von der Karte.

Labyrinth-Karte

Verfügt Link über die Karte des jeweiligen Labyrinths, so wird dies hier angezeigt.




















Status

Der junge Link führt über seine Erlebnisse gewissenhaft Buch. Seien es die Amulette, die ihm die Weisen nach bestandenem Kampf überreichen, oder die bereits erlernten Melodien zum Spiel auf der Okarina – Link notiert alles, um später einmal von seinen Heldentaten berichten zu können. Außerdem kann er sich anhand der Aufzeichnungen orientieren, welche Gegenstände ihm noch fehlen, oder welche Items er besonders gut gebrauchen könnte. Um seine Ausrüstung zu begutachten und gegebenenfalls zu wechseln, kann Link nun die R-Taste drücken...

Spezieller Gegenstand

Bereits gefundene, spezielle Gegenstände werden hier vermerkt.

Herzteil

Dieses Symbol zeigt an, wieviele Herzteile Link noch zu einem neuen Herzcontainer fehlen.

Goldene Skulltula

An dieser Stelle notiert Link die Anzahl der von ihm gefundenen Goldenen Skulltulas.

Amulett

Jedes Amulett, das Link bereits erhalten hat, ist hier gut aufgehoben.

Melodien der Okarina

Hier werden die Noten aller von Link bereits erlernten Melodien angezeigt. Durch einen Druck auf den A-Knopf kann er sie spielen.

Notenlinie

Sobald Link eine Melodie auswählt, werden ihm hier die zu spielenden Noten angegeben.

Heilige Steine

Alle bisher erhaltenen heiligen Steine sind an dieser Stelle verzeichnet.



Ausrüstung

Wünscht Link ein anderes Schwert, andere Stiefel, eine andere Rüstung oder einen anderen Schild zu tragen, so kann er es hier auswählen. Auf der linken Seite sind die Gegenstände verzeichnet, die automatisch ausgerüstet werden, wenn Link sie gefunden hat. Grau hinterlegte Gegenstände kann Link momentan nicht anwählen. Drückt er an dieser Stelle ein weiteres Mal die R-Taste, so befindet er sich wieder im Gegenstandsmenü.

Memoiren eines Helden

Während des Spiels kann Link zu jeder Zeit abspeichern. Dazu genügt ein Druck auf den B-Knopf, während er in den zuvor beschriebenen Menüs seine Ausrüstung inspiziert, die Karte betrachtet, seine Aufzeichnungen durchsieht oder in den gesammelten Gegenständen stöbert. Je nachdem, an welcher Stelle er sein Spiel sichert, startet er beim nächsten Mal von den in der Liste angegebenen Orten aus.

Link speichert als:	Anfang in:
außerhalb eines Labyrinths	Kokiri
innerhalb eines Labyrinths	dem Labyrinth
außerhalb eines Labyrinths	der Zitadelle der Zeit
innerhalb eines Labyrinths	dem Labyrinth

Des Helden Ausrüstung

Während des Abenteuers nimmt Link eine ganze Reihe von Schätzen, Gegenständen und Waffen in seinen Besitz. Teils findet er sie, teils muß er sie tauschen, kaufen oder gewinnen. Manche Gegenstände sind für ein Voranschreiten unerläßlich, einige sind aufgrund ihrer speziellen Fähigkeiten besonders begehrenswert. Egal wie gut versteckt sie sind, dem aufmerksamen Abenteurer werden auch die verborgensten und bestgehütetsten Geheimnisse nicht entgehen.

Deku-Stab

Der Deku-Stab kann wie das Schwert als Schlagwaffe eingesetzt werden. Ein entschiedener Nachteil ist jedoch, daß der Stab schon nach wenigen Schlägen zerbricht. Deshalb nutzt Link die hölzernen, leicht brennbaren Deku-Stäbe lieber als Fackel oder um ein Feuer zu entfachen.

Feen-Schleuder

Die Feen-Schleuder ist eine hervorragende Distanzwaffe, mit welcher Link wahrlich meisterhaft umzugehen versteht. Ob große oder kleine Ziele, Zielscheiben, Skulltulas oder furchterregende Feinde – Link streckt sie mit Deku-Kernen nieder.

Bumerang

Eine bei den Hylianern sehr beliebte Waffe, die nach jedem Wurf zum Schützen zurückkehrt. Der Bumerang läßt Gegner erstarren oder er besiegt sie sogar. Einige Gegner lassen sich gar nur mit dem Bumerang bezwingen!

Deku-Nuß

Oftmals liegen Deku-Nüsse unter Grasbüscheln oder Steinen verborgen, doch ab und an werden sie auch von bezwungenen Gegnern zurückgelassen. Wenn sie geworfen werden, explodieren sie mit grellem Blitz, der viele Widersacher kurz erstarren läßt.

Feen-Okarina

Okarina der Zeit

Ein flötenähnliches Musikinstrument von unglaublicher Kraft, auf welchem Link wundervolle Lieder zu spielen vermag. Das fantastische Spiel der Okarina läßt die wundersamsten Dinge geschehen. Bevor Link die Okarina der Zeit erhält, spielt er auf der Feen-Okarina.

Auge der Wahrheit

Das Auge der Wahrheit erlaubt es Link, unsichtbare Gegenstände oder Durchgänge zu sehen. Die Benutzung des Auges der Wahrheit zehrt an Links Magieleiste, der Nutzen ist jedoch immens.

Bombe

Ist die Lunte der Bombe erst einmal entzündet, gibt es kein Zurück mehr. Elegant wie ein Spitzensportler und flink wie ein Wiesel vermag Link Bomben zu werfen, um poröse Wände zu sprengen oder störende Felsen aus dem Weg zu räumen.

Krabbelmine

Einerseits sind Krabbelminen ein willkommenes Hilfsmittel, andererseits können sie unberechenbar sein. Einmal abgesetzt, flitzen die mechanischen Wunderwerke los, um bei der ersten Berührung zu explodieren. Mit viel Geschick nutzt Link sie dazu, scheinbar unzugängliche Bereiche zu erkunden.

Wundererbsen

In ganz Hyrule findet Link passende Vertiefungen, in welche er Wundererbsen säen kann. Wenn er erwachsen ist, sollte Link an diesen Stellen noch einmal vorbeischauen. Mit ein bißchen Glück gedeiht die Saat und wächst zu einem großen und starken Gewächs heran.











Feen-Bogen

Mit zunehmendem Mannesalter zieht Link den Feen-Bogen der Feen-Schleuder vor. Sein Umgang mit dieser kraftvollen Waffe ist von ebensolcher Furiosität und Zielgenauigkeit geprägt, wie sein Umgang mit der Feen-Schleuder.

Fang-/Enterhaken

Feuert Link den an einer Kette befestigten Haken ab, kann er sich mit seiner Hilfe über klaffende Abgründe schwingen oder entfernte Objekte an sich heranziehen. Zunächst findet Link den Fanghaken, welcher über eine kleinere Reichweite verfügt, bevor er in Genuß des Enterhakens kommt.

Stahlhammer

Die unglaubliche Kraft des Stahlhammers erlaubt es Link, mit einem wuchtigen Schlag selbst dickste Steinblöcke zu zertrümmern, rostige Schalter zu betätigen und am Boden kriechende Gegner zu zerschmettern.

Feuerpfeile

Diese magischen Pfeile entfalten bei ihrem Aufprall eine ungeheure Energie. Der entstehende Feuerball hat eine gewaltige Wirkung, gleichwohl jeder Schuß magische Energie kostet.

Eispfeile

Die magischen Eispfeile machen ihr Ziel zur leichten Beute, indem sie es kurzerhand in einen großen Eisblock verwandeln.

Lichtpfeile

Wenngleich jeder Schuß eine Menge magischer Energie kostet, lohnt sich der Einsatz dieser Pfeile: Ihre ungebändigte Kraft fügt selbst den furchterregendsten Gegnern großen Schaden zu.

Dins Feuerinferno

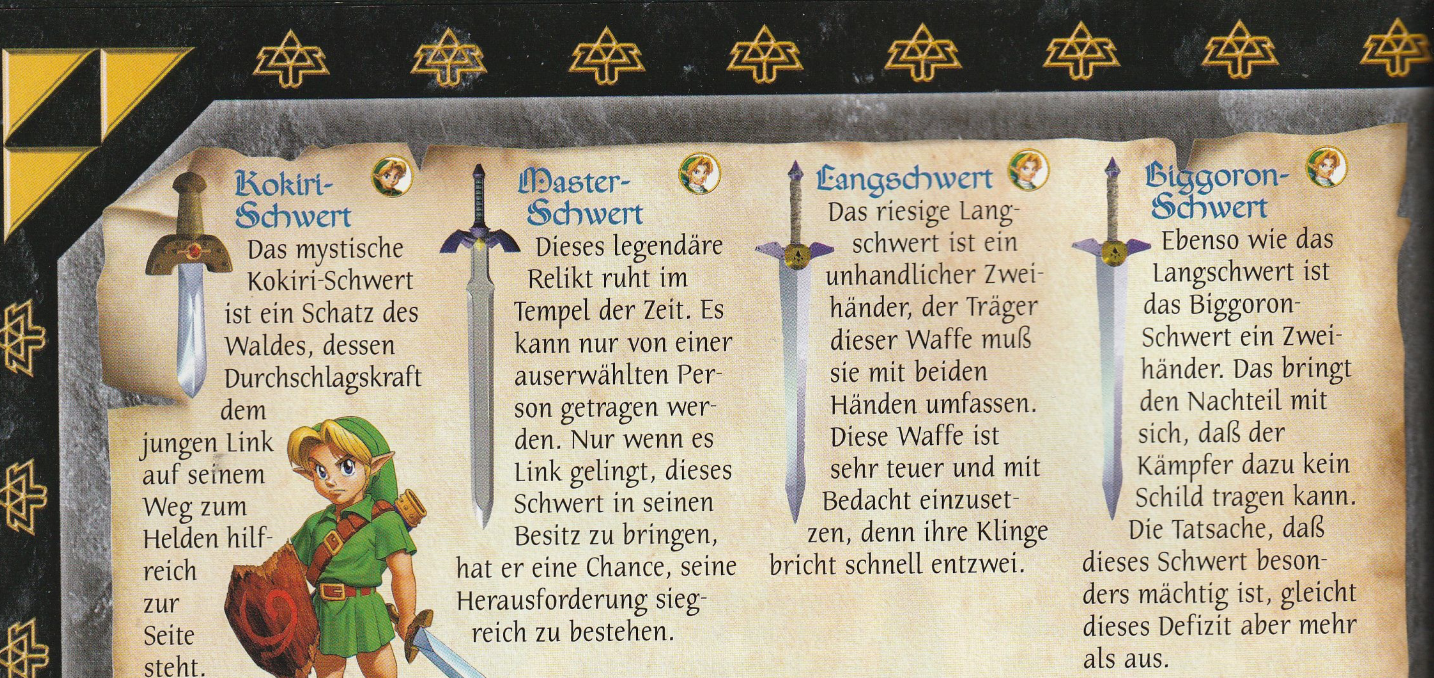
In scheinbar ausweglosen Situationen vermag Link mittels Dins Feuerinferno eine Feuerwand um sich zu breiten, welche gleich einer schützenden Hand alle Widersacher von ihm fernhält. Für den Einsatz dieses magischen Zaubers ist jedoch ein hoher Preis in Form von Magiepunkten zu entrichten.

Farores Donnersturm

Dieser Zauberspruch erlaubt es Link, an beliebiger Stelle in einem der Labyrinthe einen Warp zu plazieren, zu welchem er sich später wieder zurückteleportieren kann. Spricht Link den Zauber zum ersten Mal, schafft er einen Warp. Beim zweiten Mal teleportiert er sich zu diesem, oder er hebt ihn wieder auf, um ihn an anderer Stelle anzubringen.

Nayrus Umarmung

Der mächtige, nach der Göttin Nayru benannte Zauberspruch hüllt Link für kurze Zeit in ein blaues Gewand gleißenden Lichtes, welches ihn unverwundbar macht. Aufgrund des exorbitanten Verbrauches magischer Energie ist der Einsatz dieses Zaubers stark limitiert.



Kokiri-Schwert

Das mystische Kokiri-Schwert ist ein Schatz des Waldes, dessen Durchschlagskraft dem jungen Link auf seinem Weg zum Helden hilfreich zur Seite steht.

Master-Schwert

Dieses legendäre Relikt ruht im Tempel der Zeit. Es kann nur von einer auserwählten Person getragen werden. Nur wenn es Link gelingt, dieses Schwert in seinen Besitz zu bringen, hat er eine Chance, seine Herausforderung siegreich zu bestehen.

Langschwert

Das riesige Langschwert ist ein unhandlicher Zweihänder, der Träger dieser Waffe muß sie mit beiden Händen umfassen. Diese Waffe ist sehr teuer und mit Bedacht einzusetzen, denn ihre Klinge bricht schnell entzwei.

Biggoron-Schwert

Ebenso wie das Langschwert ist das Biggoron-Schwert ein Zweihänder. Das bringt den Nachteil mit sich, daß der Kämpfer dazu kein Schild tragen kann. Die Tatsache, daß dieses Schwert besonders mächtig ist, gleicht dieses Defizit aber mehr als aus.



Deku-Schild

Der aus dem Holz des Deku-Baumes gefertigte Deku-Schild ist nicht besonders stabil und bietet Link bei gefährlichen Attacken seiner Gegner nur begrenzten Schutz.

Hylia-Schild

Dieser von hylianischen Soldaten getragene Schild aus stabilem Metall ist ein Meisterwerk hylianischer Schmiedekunst. Er schützt Link effektiv vor den Gefahren der Labyrinthe und hält selbst starken Angriffen wirkungsvoll stand.

Spiegel-Schild

Der reflektierende Spiegel-Schild leistet Link im Geistertempel hervorragende Dienste. Er kann mit seiner polierten Oberfläche sowohl Licht als auch Energie reflektieren und eignet sich wunderbar für den Einsatz gegen das Böse.

Kokiri-Rüstung

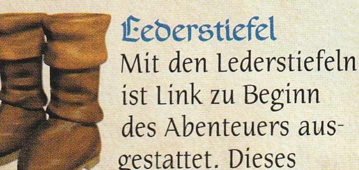
Zu Beginn seines Abenteuers trägt Link diese Rüstung. Sie dient mehr als Kleidung des Recken, denn als Schutz vor besonderen Gefahren.

Goronen-Rüstung

Diese von den Goronen gefertigte, mit Fasern der Donnerblume verstärkte Rüstung sorgt dafür, daß die Hylianer der großen Hitze im Todeskrater standhalten können.

Zora-Rüstung

Die Hylianer wurden einst von den Zoras mit dieser Rüstung ausgestattet, um unter Wasser atmen zu können, während sie das Flußbett von Verschmutzungen befreiten.



Lederstiefel

Mit den Lederstiefeln ist Link zu Beginn des Abenteuers ausgestattet. Dieses robuste Schuhwerk ist besonders strapazierfähig und haltbar.

Eisenstiefel

Da die Hylianer sich trotz Zora-Rüstung ob ihres leichten Körpergewichtes nicht lange unter Wasser halten können, nutzen sie diese eisenbeschlagenen Stiefel, um auf dem Grund laufen zu können.

Gleitstiefel

Mit Hilfe der Gleitstiefel vermag Link kurzzeitig zu schweben und Wasseroberflächen zu überqueren. Die geflügelten Stiefel sind jedoch mit Vorsicht zu genießen, da sie eine äußerst geringe Bodenhaftung haben.












Munitionstasche

In der Munitionstasche bewahrt Link die Deku-Kerne auf, welche ihm als Munition für seine Feen-Schleuder dienen. Diese Tasche gibt es in drei verschiedenen Größen.

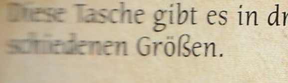
Köcher

Der Köcher ersetzt dem erwachsenen Link die Munitionstasche und steht ebenfalls in drei unterschiedlichen Größen zur Verfügung.

Bombentasche

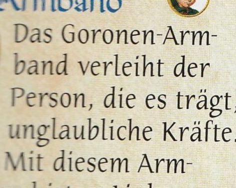
In diesem nützlichen Hilfsmittel sammelt Link alle Bomben, die er findet. Auch die Bombentasche steht in drei Größenausführungen zur Verfügung.

Goronen-Armband



Das Goronen-Armband verleiht der Person, die es trägt, unglaubliche Kräfte. Mit diesem Armband ist es Link sogar möglich, die schweren Bomben der Donnerblume zu heben und zu werfen.

Krafthandschuh



Dem Krafthandschuh wird nachgesagt, er enthalte die Kräfte einer ganzen Armee. Trägt Link den Handschuh, so ist er in der Lage, selbst unmöglich scheinende Gewichte zu heben.

Titanhandschuh

Dieser Handschuh verleiht dem Träger gigantische Stärke, er ist beinahe in der Lage, Berge zu versetzen. Der Titanhandschuh ist für Link von unschätzbarem Wert.



Silberne Schuppe

Um den Hylianern das Tauchen zu erleichtern, gaben die Zoras ihnen diese spezielle Schuppe. Link kann damit tiefer tauchen.

Kompaß

Der Kompaß zeigt Link sämtliche Schatztruhen eines Labyrinths und den Aufenthaltsort des Labyrinthwächters an. Außerdem markiert dieser ungemein nützliche Gegenstand die Stelle, an der Link das Labyrinth betreten hat sowie seine aktuelle Position.

Goldene Schuppe

Mit der Goldenen Schuppe kann Link in Tiefen vordringen, welche bislang eigentlich den Zoras vorbehalten waren.

Kleiner Schlüssel



Um die zahlreichen verschlossenen Türen in den Labyrinthen zu öffnen, benötigt Link für jede Tür einen dieser kleinen Schlüssel. Innerhalb eines Labyrinthes passen die Schlüssel in jede Tür, in die Türen anderer Labyrinthe aber nicht.

Karte des Labyrinths

Die Karte des Labyrinths ist für Link von großer Bedeutung. Bevor er sie findet, kann er sich nur in dem Raum orientieren, in dem er sich gerade befindet. Mit ihrer Hilfe behält er jedoch den Überblick über das gesamte Labyrinth.

Zeldas Brief

Dem Wort Prinzessin Zeldas wird in Hyrule sehr viel Gewicht beigemessen. Ihr Brief dient Link als Passierschein. Mit seiner Hilfe kommt er auch dort voran, wo ihm zuvor der Zugang verwehrt wurde.

Master-Schlüssel

Der Master-Schlüssel wird benötigt, um die Tür des Labyrinthwächters zu passieren.










Seltsames Ei und Huhn

Nachdem Link das seltsame Ei erhalten hat, schlüpft am nächsten Morgen ein Huhn. Hält Link dieses Huhn in die Luft, vermag es mit seinem lauten Gegacker andere aus dem Tiefschlaf zu reißen!

Herzteile und Herzcontainer

Obsiegt Link über einen Endgegner, so erhält er einen Herzcontainer, der seine Energieleiste um ein Herz erweitert. Sammelt er vier Herzteile auf, so wird ihm ebenfalls ein Herzcontainer in der Energieleiste gutgeschrieben.

Herzen

Findet Link ein Herz, so wird eine Einheit seiner Energieleiste wieder aufgefüllt.

Grünes, Rotes und Blaues Elixier

Diese drei Elixiere sind die mächtigen Produkte magischer Braukunst. Das grüne Elixier füllt Links Magieleiste komplett wieder auf, das rote seine Energieleiste. Das blaue Elixier ist der stärkste Trank, es regeneriert sowohl Magiepunkte als auch Lebensenergie.

Magieflaschen

Während seines Abenteuers findet Link große und kleine Magieflaschen. Beide Größen füllen einen Teil seiner Magieleiste auf.

Leere Flasche

Leere Flaschen sind nicht nur bei italienischen Fußballtrainern beliebt. Link füllt Milch und Zaubertränke hinein und nutzt sie auch, um die unterschiedlichsten Gegenstände aufzubewahren.

Milch

Ein Schluck Milch aus einer vollen Flasche füllt fünf Herzen der Energieleiste wieder auf. Link kann sich zweimal an der Milch laben.

Rutos Brief

Diese Flasche enthält einen Brief von Prinzessin Ruto, der Tochter des Königs der Zora. Link findet sie im Hylia-See.

Fee

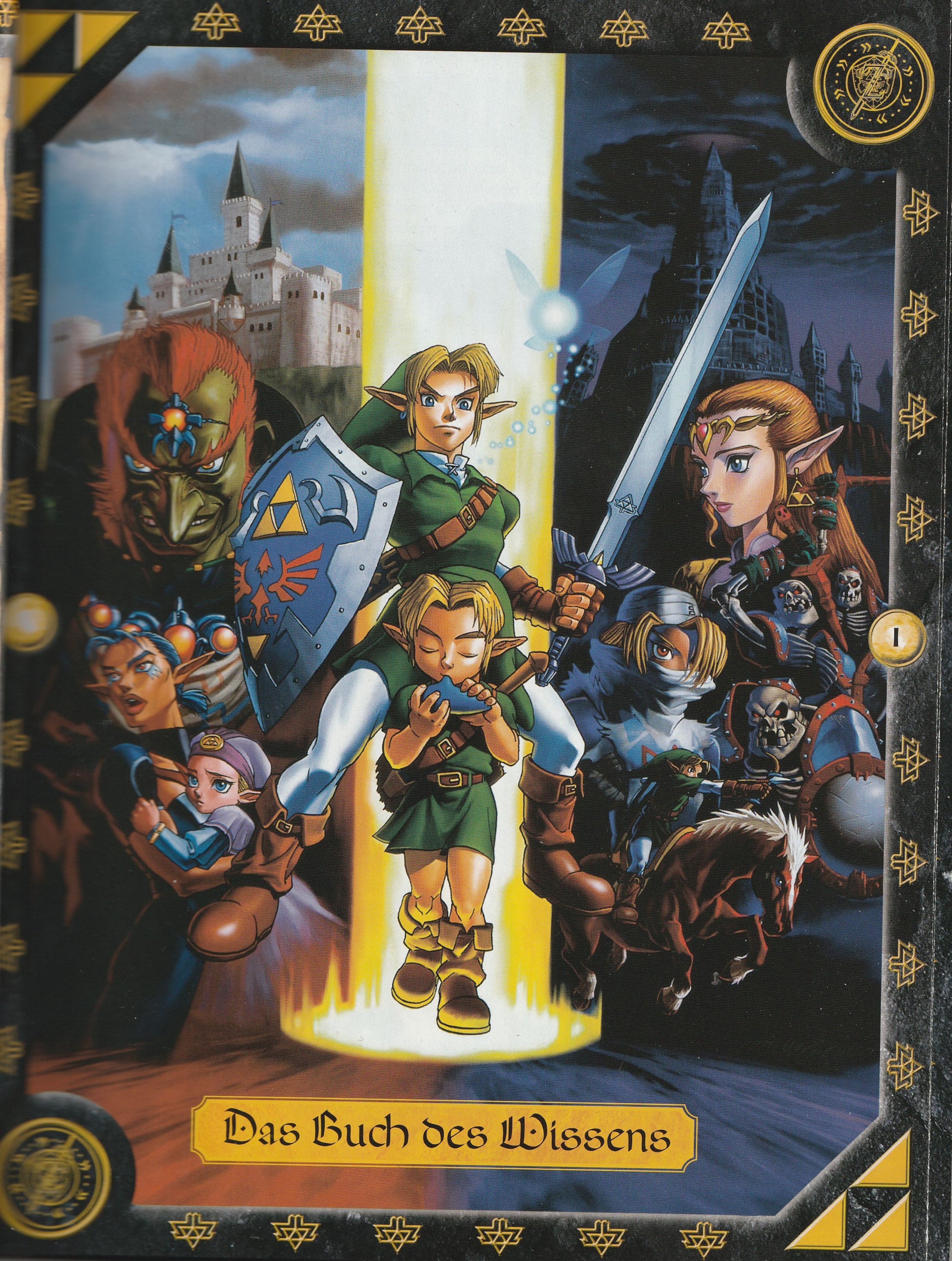
Fängt Link eine Fee mit einer leeren Flasche ein, so spendet diese frische Energie, wenn er sie wieder freiläßt. Wird Link in einem Labyrinth besiegt, während er eine Flasche mit einer Fee bei sich trägt, so wird er von der Fee wiederbelebt.

Blaue Flamme

Um an Gegenstände heranzukommen, die von rotem Eis umhüllt sind, benötigt Link eine mit einer blauen Flamme gefüllte Flasche. Nur die übernatürliche Kraft einer blauen Flamme kann das widerstandsfähige rote Eis schmelzen.

Fische, Käfer, Nachtschwärmer und Irrlichter

Nachdem er sie gefangen hat, bewahrt Link diese Geschöpfe in einer leeren Flasche auf. Er kann sie an unterschiedlichen Orten verkaufen. Die Nachtschwärmer sind besonders wertvoll. Käfer kann Link an einigen Stellen ähnlich den Wundererbsen einpflanzen.


I
Das Buch des Wissens

Das Handbuch des Helden

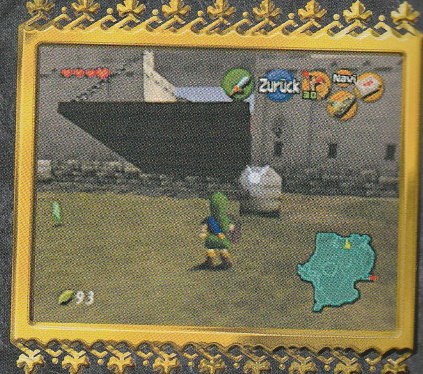
Wenn die Nacht anbricht

Hat Link sein Heimatdorf verlassen und wandert durch die Hylianische Steppe, fällt ihm auf, daß sich der Himmel langsam verdunkelt. Ein Phänomen, das ihm bisher unbekannt war, denn im Kokiri-Wald stand die Zeit still. Es wurde niemals Nacht und niemand im Dorf alterte – außer ihm. Vielleicht war es ihm auch deshalb möglich, das Dorf zu verlassen, ohne zum Sterben verdammt zu sein. Doch von nun an würde Link mit den Tageszeiten leben und sich darauf einstellen müssen. Schon bald würde er merken, daß sich Dinge und Orte verändern, wenn es Nacht wird. Einige Aktionen lassen sich nur bei Tage, andere nur bei Nacht ausführen. Die Zugbrücke von Hyrule zum Beispiel ist nur am Tag geöffnet, bei Dämmerung wird sie hochgezogen. Der Wandel der Tageszeiten vollzieht sich überall unter freiem Himmel, jedoch nicht in den Städten. Wann immer Link eine Stadt betritt, wird er die gleiche Tageszeit erleben, die auch in der Steppe herrschte.



Nur bei Tage kann Link die Stadt betreten.

Aktionen, die nur in der Nacht ausführbar sind, sind auf den Karten mit [Symbol] versehen.



Dämmert es, wird die Zugbrücke hochgezogen.

Die Macht der Okarina

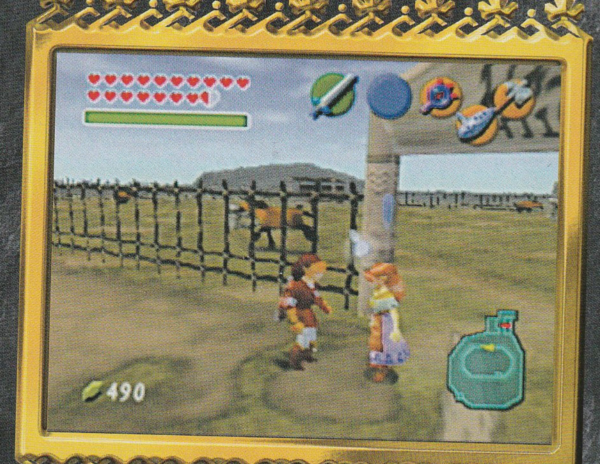


Dieses Mädchen trifft Link als Kind...

Nachdem Link die ersten drei Prüfungen gemeistert hat und von Zelda die Okarina der Zeit erhält, ist es ihm möglich, durch die Zeit zu reisen. Wagt er diesen Schritt, findet er sich zwar am gleichen Ort wieder, doch es sind sieben lange Jahre vergangen, seit er das Zeitportal betreten hat. Link ist nun erwachsen. Doch nicht nur er hat sich verändert – auch die Orte, die er einst aufsuchte, kommen ihm plötzlich fremd und unbekannt vor. Viele Orte tragen deutliche Zeichen von Ganondorfs unheilvollem Einfluß, einige sind zerstört. Auch die Menschen, denen Link als Kind begegnete, sind älter geworden. Einige erinnern sich noch an ihn, andere haben ihn längst vergessen. Aufgrund seiner körperlichen Reifung kann Link über manche Ausrüstungsgegenstände nicht mehr verfügen. Doch er wird neue, hilfreiche Utensilien finden. Bevor Link die Reise in die Zukunft bestreitet, sollte er sich vergewissern, ob er auch alle Möglichkeiten der Gegenwart genutzt hat.

Aktionen, die nur als Kind ausführbar sind, sind mit diesem Symbol [Symbol] versehen.

Aktionen, die Link nur als Erwachsener ausführen kann, sind mit [Symbol] gekennzeichnet.



...und später als Erwachsener.












Karten-Legende

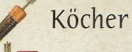
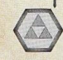
Die Symbole der folgenden Gegenstände finden sich auf den Karten der Labyrinthe wieder. Sie zeigen an, wo sich der jeweilige Gegenstand befindet. Steht vor den Symbolen ein , oder , so deutet dies darauf hin, daß das betreffende Item nur unter bestimmten Voraussetzungen zu bekommen ist. Auf den Karten sind die einzelnen Räume des jeweiligen Dungeons fortlaufend numeriert. Ihr startet in Raum Nummer 1 und begebt Euch dann in numerischer Reihenfolge bis zum Endgegner des jeweiligen Labyrinths. Orte, an denen es besonders knifflig wird, sind mit Buchstaben A gekennzeichnet. Zu den jeweiligen Problemstellen findet Ihr längere Erläuterungen, die mit dem gleichen Buchstaben versehen sind.

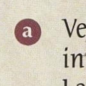
 Auge der Wahrheit
 Augenschalter
 Biggoron-Schwert
 Blaue Flamme
 Bodenschalter

 Bombe
 Bombe werfen
 Bombentasche
 Bombentasche Power-up
 Bumerang
 Deku-Nuß
 Deku-Schild
 Deku-Stab

 Dins Feuerinferno
 Eisenstiefel
 Eispfeile
 Endgegner
 Enterhaken
 Erdhöhle
Fanghaken

 Farores Donnersturm
 Feen-Bogen
 Feen-Brunnen
 Feen-Okarina
 Feen-Quelle
 Feen-Schleuder
 Feuerpfeile
 Fisch
 Flasche mit Milch
 Gegenstandstausch
 Gleitstiefel
 Goldene Schuppe
 Goronen-Armband
 Goronen-Rüstung
 Herzen (Energie)
 Herzteil
 Herzcontainer
 Hylia-Schild
 Karte des Labyrinths
 Kisten


 Kleine Schlüssel
 Köcher
 Köcher Power-up
Kokiri-Schwert
 Kompaß
 Krabbelmine
 Krafthandschuh
Kristallschalter
 Langschwert
 Leere Flasche
Lichtpfeile
 Magieleiste Power-up
 Maskentausch
 Master-Schlüssel
 Master-Schwert
 Melodienwarp
 Munitionstasche
 Munitionstasche Power-up
Nayrus Umarmung

 Okarina der Zeit
 Rollender Goron
 Rutos Brief
 Silberne Schuppe
 Skulltula
 Spiegel-Schild
 Stahlhammer
 Titanhandschuh
 Truhen
 Vogelscheuchen
 Wundererbsen
 Zeldas Brief
 Zora-Rüstung
 Magische Lieder (siehe Seite 106)
 Verbindung innerhalb eines Labyrinths





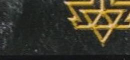


























Das Land Hyrule

Die majestätischen Wälder und die kristallklaren Wasser der Flüsse sind Zeichen der göttlichen Schöpfung. Hyrule ist ein paradiesisches Land, das viele Geheimnisse, aber auch Gefahren birgt. Jede Wiese, jeder Busch, ja sogar jeder Stein kann von Bedeutung sein. Links Wege sollten ihn daher überall hinführen, nicht nur zu den in der Karte eingezeichneten Orten. Auf seiner Reise durch das Land werden dem Helden verschiedene Völker begegnen, denen er mit Tapferkeit und seinem ganzen Mut zur Seite stehen muß. Andere Völker hingegen treten dem Helden kriegerisch gegenüber. Die Wege des Schicksals sind steinig...

Die Hylianer

Ein Volk der Regierenden, der Farmer und der Kaufleute. Sie leben in der befestigten Stadt Hyrule und auf der Lon Lon-Farm. Im Schloß residiert die königliche Familie, der Prinzessin Zelda angehört. Auf dem Marktplatz der Stadt herrscht buntes Treiben, viele Händler und Gaukler bieten hier ihre Waren und Dienste an.

Die Gerudos

Das Volk der Gerudo besteht aus raubenden und plündernden Kriegerinnen, die sich in einer Felsenfestung am Rande der Wüste verbergen. Ihre Anführerin ist die rassige Naboru. Die Gerudo dienen Ganondorf, dem König der Diebe.

Die Shiekah

Über dieses legendäre Volk liegen nur vereinzelte Informationen vor. Es heißt, daß nur noch wenige Vertreter dieses weisen Geschlechtes am Leben sind. Impa, Zeldas Vertraute, gehört den Shiekah an. Sie ist die Gründerin der Stadt Kakariko. Einer Stadt, in der jedem Verfolgten Asyl gewährt wird. Auch der geheimnisvolle Shiek, dessen mysteriöse Rolle in Links Abenteuer erst später geklärt wird, gehört diesem Volk an.



Die Goronen

Die Goronen leben in einer Höhle nahe des mächtigen Todesberges, in unmittelbarer Nähe eines aktiven Vulkans. Sie ernähren sich vorrangig von Mineralien, die sie aus dem Vulkan schöpfen. Doch ihre Nahrungsquelle, die Dodongo-Höhle, wurde von den Mächten des Bösen versiegelt. Seither müssen die Steinfresser hungern...

Die Zoras

Das Wasservolk der Zoras ist eine Symbiose aus Mensch und Fisch. Obwohl sie unter Wasser leben, können sie das nasse Element für kurze Zeit verlassen und sich an Land bewegen. Die amphibischen Zoras verfügen über eine hochentwickelte Kultur und sind in Hyrule angesehene Wesen. Sie gelten als äußerst vornehm und wirken stets stolz und elegant.

Die Kokiri

Diese koboldartigen Waldbewohner findet man in den Tiefen des Waldes von Hyrule. Jeder Kokiri wird von Geburt an von einer Fee begleitet, die ihm zeitlebens mit Rat und Tat zur Seite steht. Die Bewohner des Dorfes sind lebenslustige Kreaturen, die nicht altern können. Unter dem Schutz des Deku-Baums leben sie in Frieden und Harmonie. Allerdings können die Kokiri nur im Wald existieren. Verlassen sie ihn, sind sie zum Sterben verdammt.



Epona, die gute Stute

Auf der Lon Lon-Farm hat Link die Möglichkeit, mit der bezaubernden Malon zu sprechen. Auch sie erinnert sich noch an den Feen-Jungen, der den faulen Talon geweckt hat. Das Mädchen stellt Link ihr Pferd Epona vor und erzählt ihm von einem Lied, das ihre Mutter ihr beibrachte. Link zückt seine Okarina und erlernt Eponas Lied.

Malon bringt Link Eponas Lied bei.

Kehrt Link als Erwachsener zur Farm zurück, hat sich dort einiges verändert. Ganondorf hat Basil zum neuen Besitzer gemacht, Talon wurde verbannt und Malon muß nun die gesamte Arbeit verrichten. Link bezahlt dem neuen Besitzer einige Rubine und darf für eine bestimmte Zeit auf der Koppel reiten. Allerdings bietet ihm Basil nicht Epona, sondern ein anderes Pferd zum Reiten an. Link aber spielt Eponas Lied... Die Stute erinnert sich an ihn und läuft auf ihn zu. Link spricht Basil vom Pferd aus an. Daraufhin fordert dieser ihn

Als Erwachsener ruft Link auf der Koppel nach Epona...

...und tritt gegen Basil beim Pferderennen an.

zu einem Wettrennen heraus. Geht es beim ersten Rennen lediglich um Rubine, ist der Preis beim zweiten Rennen höher: Gewinnt Link, darf er Epona behalten. Um Basil zu bezwingen, versucht Link, sich gleich am Anfang vor seinen Widersacher zu setzen und ihn von nun an auf Distanz zu halten. Dabei dient ihm die Peitsche, mit der er das Pferd antreibt, als wirksames Mittel. Zu seiner großen Freude kann Link beide Rennen für sich

Ein Sprung über das Gatter und Epona ist frei.

entscheiden. Basil überläßt ihm zwar das Pferd, schließt ihn aber auf der Farm ein. Doch auch für diese Situation findet sich eine Lösung. Der Held galoppiert mit Epona auf das Gatter zu und überwindet auf diese Weise das Hindernis. Nun ist das Pferd sein, und er kann es mittels Eponas Lied an jeder Stelle der Steppe zu sich rufen. Kehrt Link erneut zur Farm zurück, hat er erneut Gelegenheit, seine Reitkünste unter Beweis zu stellen. Malon lädt ihn zu einem Zeitrennen auf einem Hindernisparcours ein. Auch hier gibt es einen wertvollen Preis zu gewinnen.

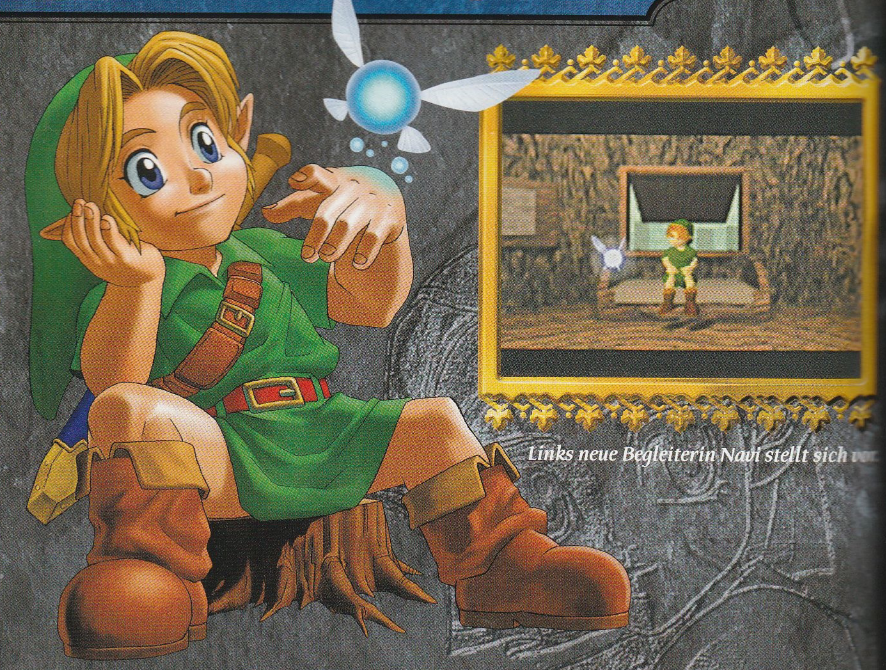


Die Macht der Jugend

Nachdem Ihr Euch mit der Legende, den Waffen und den Utensilien des Helden vertraut gemacht habt, ist nun der große Moment gekommen, sich in das Abenteuer zu stürzen. Im nachfolgenden ersten Kapitel möge Link die Macht der Jugend beistehen. Alle Prüfungen, die ihn erwarten, kann er nur als Jüngling meistern. Seine Mission besteht zunächst darin, die drei Heiligen Steine zu finden, die in Verbindung mit der Okarina der Zeit das Zeitportal öffnen.

Das Flüstern der Fee

Ein neuer Tag bricht an. Erste Sonnenstrahlen fallen durch das nur unzureichend abgedeckte Fenster und berühren den noch ruhenden Körper des Jungen. Doch nicht die Sonnenstrahlen sind es, die seinem Schlaf ein jähes Ende bereiten. Vielmehr ist es die sanfte Stimme einer Fee, die Link aus seinen Träumen reißt. Gesandt vom Hüter des Waldes, dem mächtigen Deku-Baum, wird sie von nun an ihrem Schützling mit Rat und Tat zur Seite stehen...



Links neue Begleiterin Navi stellt sich vo

Geheimnisvolles Kokiri

Nachdem Link sein Haus verläßt, bietet sich ihm ein traumhafter Blick auf sein Heimatdorf Kokiri. Das Dorf besteht aus anmutigen Baumhäusern, einem Trainingslager und einem Shop. In jeder Himmelsrichtung findet sich ein Pfad, der in einen anderen Teil des Dorfes bzw. nach draußen führt. Bevor Link sich in das große Abenteuer stürzt, schaut er sich ausgiebig in Kokiri um, redet mit den Bewohnern und erkundet jeden einzelnen Pfad. Zwei der vier Wege kann unser Held zunächst nicht beschrei-ten. Für den Pfad zum Deku-Baum benötigt er bestimmte Ausrüstungs-gegenstände und den Ortsausgang kann er erst passieren, nachdem e die Mission im Deku-Baum erfolg-reich beendet hat.

In dieser Truhe ruht die legendäre Waffe des Waldvolkes.

A Held ohne Schwert

Von seiner neuen Begleiterin erfährt Link, daß ihm die große Ehre zuteil werden soll, vor den Deku-Baum treten zu dürfen. Der Pfad zum Baum befindet sich im Osten des kleinen Dörfchens und wird von Mido, dem Anführer der Kokiri, bewacht. Link kann erst passieren, nachdem er sich mit Schild und Schwert ausgerüstet hat. Das Schwert befindet sich in einem separat liegenden Abschnitt des Dorfes, der durch einen schmalen Schacht erreich-bar ist. Dieser befindet sic im Süden, beim Trainings-lager der Kokiri. Kurzentschlossen kriecht Link durch den Schacht und muß sich – auf der anderen Seite angekommen – vor einer ries-gen Felskugel in acht nehmen, di fortwährend durch die quadra-tisch angeordneten Gänge roll Dies ist jedoch das einzige Hinder-nis, das ihn von dem Schwert trenn

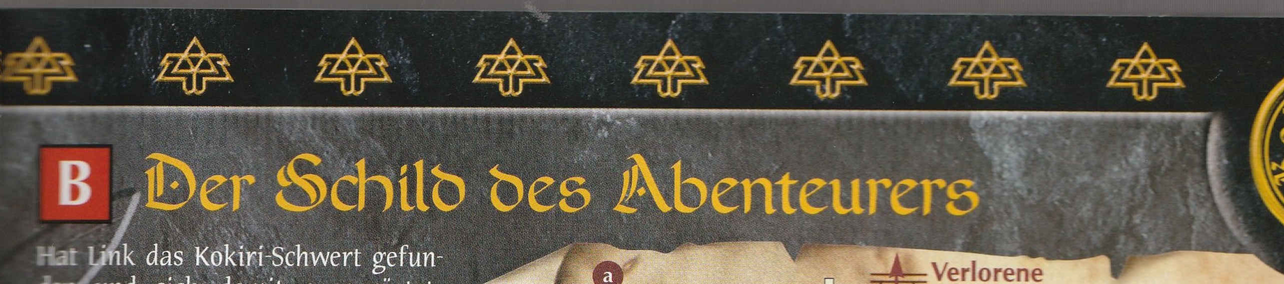












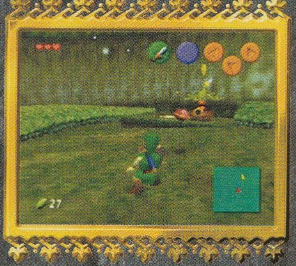
B Der Schild des Abenteurers

Hat Link das Kokiri-Schwert gefunden und sich damit ausgerüstet, fehlt ihm nur noch der Deku-Schild, um vor den mächtigen Baum treten zu können. Dieser Schild ist nur im Kokiri-Shop erhältlich und kostet 40 Rubine. Um ihn kaufen zu können, muß Link das Dorf nach Rubinen absuchen. Sie finden sich unter Steinen und Sträuchern, in Truhen und Krügen, im hohen Gras oder sie sind hinter Häusern versteckt. Hat er 40 Rubine gesammelt, kann er sich im Shop den Schild kaufen und nun den von Mido bewachten Pfad passieren. Die anderen Gegenstände, die im Laden verkauft werden, sollte Link zunächst ignorieren, denn diese finden sich auch im Inneren des Deku-Baumes.



Den Deku-Schild gibt es nur im Kokiri-Shop zu kaufen.

C Die Verlorenen Wälder



Link lenkt die Geschosse des Laubkerls mit seinem Schild zurück.



Dank der größeren Tasche kann Link 20 Deku-Stäbe tragen.

Auf der Anhöhe im Norden des Dorfes findet Link den Zugang zu den Verlorenen Wäldern. In diesen mysteriösen Hain muß der Held während seines Abenteuers mehrmals zurückkehren, um alle Geheimnisse des Waldes zu lüften. Einige Rätsel lassen sich nur mit bestimmten Utensilien, wie zum Beispiel einer Okarina, der Feen-Schleuder oder einer bestimmten Maske lösen. Neben Herzteilen erlangt Link in den Verlorenen Wäldern die Fähigkeit, mehr Stäbe, Kerne und Nüsse tragen zu können.

Betritt der Held die Wälder, bevor er den Deku-Baum besucht hat, kann er zunächst nur eine größere Tasche für seine Deku-Stäbe erlangen. Anhand der Karte ist festzustellen, an welchem Ort in den Wäldern die jeweiligen Gegenstände verborgen sind.





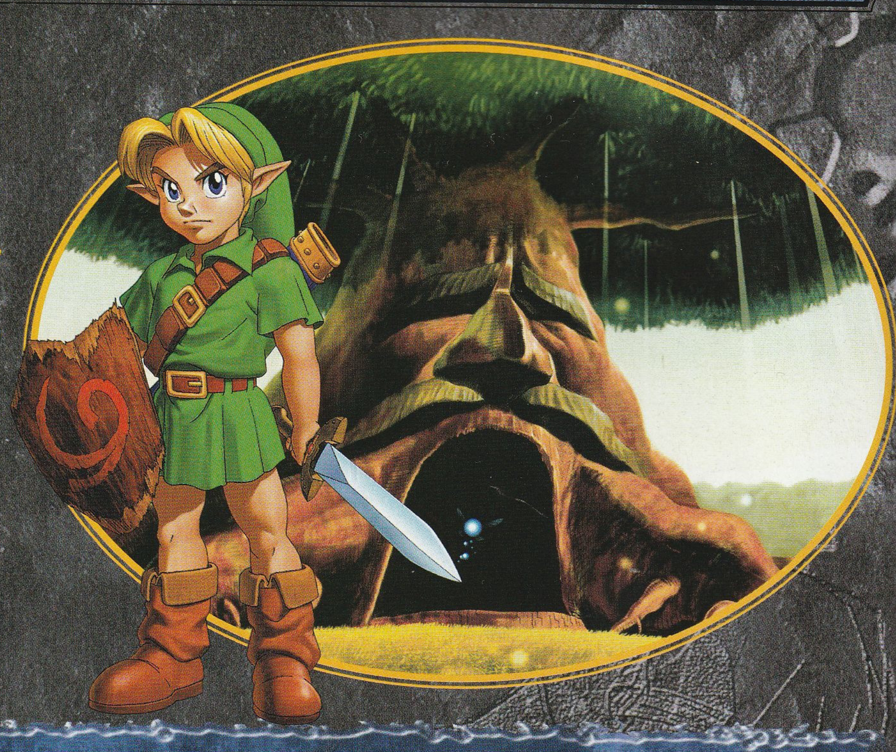






Parasitenmacht und Spinnennetze

Mit Schwert und Schild ausgerüstet tritt Link vor den Deku-Baum und wird von diesem in seine erste Mission eingeweiht. Ein kräftezehrender Fluch lastet auf dem altehrwürdigen Baum. Tief in seinem Inneren hat sich ein Parasit eingenistet, der die Wurzeln des Heiligen Baumes zerfrißt. Links Aufgabe besteht darin, den Parasit und alle seine Mutationen zu zerstören.



Es raschelt im Laub...

Diesen lustig aussehenden Kreaturen begegnet Link in diesem ersten Dungeon mehrmals. Sie leben in der Erde, fürchten das Licht und reagieren auf ihre Weise, wenn man sie stört: Sie bespucken den Störenfried mit Deku-Nüssen. Wird Link von einem Laubkerl angegriffen, nutzt er seinen Schild, um das Geschoß auf den Angreifer zurückzulenken. Bereits nach einem Treffer ist der Laubkerl bezwungen und bereut sein Tun. Nun ist Link natürlich etwas neugierig geworden und will mit dem Bezwungenen sprechen. Dies gestaltet sich schwieriger als erwartet, denn der Laubkerl gerät in Panik und flieht vor seinem Bezwinger. Link plaziert sich einfach an der Stelle, an welcher der Laubkerl aus dem Boden kam und wartet dort auf ihn. Meistens sind Laubkerle so reumütig, daß sie Informationen preisgeben oder Waren anbieten. Von Warenkäufen sieht der Abenteurer allerdings ab. Er weiß, daß sich die meisten Gegenstände ohnehin im Dungeon finden.













A B Karte und Schleuder

Als Link den Deku-Baum betritt, fällt ihm in der Mitte des Raumes ein runder Schacht auf, der von einem geheimnisvollen Netz bedeckt wird. Dieses Netz gilt es zu zerstören, um zur Wurzel des Baumes vorzudringen. Da sich das Netz weder durch das Schwert, noch durch die erhaltenen Stäbe zerstören läßt, begibt sich Link zum höchsten Punkt des hohlen Baumes und springt von dort aus nach unten.

Auf dem Weg nach oben sammelt der junge Streiter zunächst die Labyrinth-Karte (A) und danach die Feen-Schleuder (B) ein. Letztere setzt er sogleich ein, um auf die über dem Ausgang hängende Leiter zu schießen. Auf diese Weise kann Link den Raum wieder verlassen.

Mit der Feen-Schleuder schießt Link auf die hängende Leiter...

...und macht sich wieder aus dem Staub.

C D Der Kompaß und der tiefe Fall

Mit der neuen Waffe im Gepäck kehrt der Held nun zu dem Punkt zurück, über dem die Skulltulas an der Wand krabbeln. Mit der Feen-Schleuder schießt er sie ab und klettert anschließend ungehindert nach oben. Nun ist der höchste Punkt des hohlen Baumes erreicht. Bevor Link jedoch nach unten springt, holt er sich auf dieser Ebene noch den Kompaß. Um den Kompaß-Raum wieder zu verlassen, entzündet der junge Abenteurer die Fackel im Raum mittels eines Deku-Stabes. Nachdem er auch diese Aufgabe bewältigt hat, springt Link von einem der drei Vorsprünge nach unten, um das Netz zu zerstören.

E Die Katakomben des Deku-Baums

Nach seinem tiefen Fall landet Link in den Katakomben des Deku-Baums. Hier spielt er ein wenig mit dem Feuer, um eine durch Spinnweben blockierte Tür zu öffnen. Zunächst betätigt er den im Raum befindlichen Schalter, der die Fackel entzündet. Mittels eines Deku-Stabes transportiert Link im Anschluß das Feuer auf die andere Seite des Wassers und zerstört das Spinnennetz.



Mit brennendem Deku-Stab überquert Link das Wasser.

Link fackelt nicht lange, um das Netz zu zerstören.



F Das Geheimnis des Laubkerls

Im Raum hinter der geöffneten Tür wird Link bereits von einem Laubkerl erwartet, der dem jungen Helden eine wichtige Information anvertraut: Er gibt die Reihenfolge preis, in der später seine Brüder, die im Raum vor dem Endgegner warten, zu bezwingen sind. Link blickt auf eine verschlossene Tür und öffnet diese, indem er das Auge über der Tür mit einem Deku-Kern beschießt.

Ist der Laubkerl bezwungen, gibt er Link ein Geheimnis preis.

Trifft Link das Auge, öffnet sich die Tür.

G Netz in Flammen

Im nächsten Raum (10) aktiviert Link in einem kurzen Tauchgang den unter Wasser liegenden Schalter. So bewegt er die Dornenwalze, die ihn am Überqueren des Wassers hindert, nach oben. Ist ihm dies gelungen, bleiben ihm wenige Sekunden, um zur anderen Seite des Raumes zu gelangen. Im folgenden Raum (11) entzündet der junge Held die beiden Fackeln, um seinen Weg fortzusetzen. Nun gelangt er in einen Raum (12), der zwei Ausgänge besitzt. Einer der angrenzenden Räume kann zunächst nicht betreten werden. Noch besitzt Link keine Bomben, um die Mauer, welche die Tür blockiert, aufzusprengen. Daher bleibt ihm nur die Möglichkeit, durch den schmalen Schacht zurück zum Anfangsraum der Katakomben (13) zu kriechen. Allerdings befindet sich der Held nun auf der Seite des Raumes, die er bisher nicht erreichen konnte. Mit Hilfe des Felsblocks verbindet Link beide Ebenen und zerstört das Netz (G) mittels eines brennenden Deku-Stabes.

Link schiebt den Block von der oberen Ebene herab.

Die Macht des Feuers zerstört das Spinnennetz im Nu.



H Tiefer und tiefer

Nachdem der Schacht freigelegt ist, wagt Link erneut einen Sprung in die Tiefe. Hier (14) erwarten ihn drei Laubkerle, die ein düsteres Geheimnis verbindet. Es sind die Wächter des Baumparasiten, die in einer bestimmten Reihenfolge besiegt werden müssen. Diese hat ein Artgenosse der drei bereits in einem der vorhergehenden Räume verraten: Link besiegt zunächst den Gegner in der Mitte, dann den Rechtsplazierten und schließlich den Laubkerl auf der linken Seite. Nachdem er alle drei bezwungen hat, öffnet sich die Pforte zu Gohma, dem gepanzerten Spinnenparasiten.

Gepanzerter Spinnenparasit
Gohma

Hat Link das rote Auge getroffen, färbt es sich grün.

Nun ist Gohma für kurze Zeit paralysiert.

Der Schwachpunkt der Spinne ist ihr riesiges, rotes Auge. Nähert sich Gohma dem Helden, attackiert dieser das Auge mit einer Deku-Nuß oder der Feen-Schleuder. Nun färbt sich das Auge grün und die Spinne ist für kurze Zeit gelähmt. Diesen Zeitraum nutzt Link, um das Auge des Gegners anzugreifen. Hat Gohma einige Treffer einstecken müssen, zieht sie sich zurück und krabbelt an die Decke. Auch hier ist das Monstrum verwundbar. Trifft der Held mit der Feen-Schleuder das rote Auge, fällt die Spinne von der Decke und bleibt für längere Zeit paralysiert. Läßt sich Link zu lange Zeit, produziert die Spinne Eier, die sie von der Decke fallen läßt. Dabei empfiehlt es sich, die Eier zu vernichten, bevor die Spinnenlarven ausschlüpfen.

Der Kokiri-Smaragd

Als Dank für das Besiegen des Spinnenparasiten überreicht der Deku-Baum Link den Kokiri-Smaragd. Dieser Heilige Stein ist das erste von drei Elementen, die das Zeitportal öffnen. Aus diesem Grund war der Smaragd auch das Begehr des Mannes, der schließlich den Fluch über den Deku-Baum verhängte, als der sich weigerte, ihn auszuhändigen. Ferner dient der Stein Zelda als Zeichen. Sie wartet bereits sehnlich auf den Auserwählten aus dem Wald, der diesen Stein besitzt. Dies weiß auch der Deku-Baum, der trotz der Vernichtung Gohmas zum Sterben verdammt ist. Mit letzter Kraft berichtet er Link, daß er Zelda im Schloß Hyrule aufsuchen solle.



Link erhält den ersten der drei Heiligen Steine, den Kokiri-Smaragd.

Mit letzter Kraft nennt der Deku-Baum ihm sein nächstes Ziel.



Abschied aus Kokiri

Nachdem Link seinen nächsten Bestimmungsort erfahren hat, macht er sich sofort auf den Weg. Er ist gerade im Begriff, den Ort zu verlassen, als ihn seine Freundin Salia auf der Brücke am Ortsausgang anspricht. Sie ist sehr traurig, daß Link Kokiri verläßt, sieht aber ein, daß es schwerwiegende Gründe dafür gibt. Als Andenken an sich und die schöne Zeit im Dorf schenkt Salia ihrem Freund die Feen-Okarina.

Als Link das Dorf verlassen will, trifft er auf Salia.

Salia vertraut Link ihre Okarina an.

Wandern durch die weite Steppe

Als Link das Dorf verläßt, bietet sich ihm ein Anblick, den noch kein Kokiri zuvor genießen konnte. Er betritt die Hylianische Steppe, eine riesige Tiefebene, welche die verschiedenen Landesteile miteinander verbindet. Im Norden befinden sich die Stadt und das Schloß Hyrule, im Süden der Hylia-See und im Westen das Gerudotal. Links Heimatdorf liegt im Osten, nicht weit entfernt von Zoras Reich. Inmitten der Tiefebene findet sich die Lon Lon-Farm. Bevor sich Link ins Schloß von Hyrule begibt, um dort Zelda zu treffen, hat er die Möglichkeit, zwei weitere Herzteile im Gerudotal zu ergattern. Ein Abstecher zur Lon Lon-Farm lohnt zu diesem Zeitpunkt noch nicht, da weder Talon, der Besitzer der Farm, noch Malon, seine Tochter, anwesend sind. Verspürt Link dennoch Lust, die Farm jetzt schon zu besuchen, wird er dort nur den etwas gereizten Knecht Basil antreffen. Dieser regt sich mächtig über Talon auf, der seinen Pflichten auf der Farm nicht nachkommt.





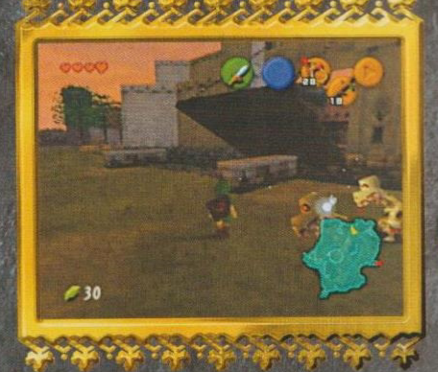
Licht und Schatten

Wie bereits erwähnt, wechselt die Tageszeit in der Hylianischen Steppe. Bestimmte Aktionen lassen sich nur bei Tag, andere nur bei Nacht ausführen. Will Link eine Stadt bei Nacht betreten, so muß er warten, bis es Nacht wird in der Steppe. Hat er die Stadt betreten, ändert sich dort die Tageszeit nicht mehr. Es sei denn, er verläßt die Stadt wieder und wartet einen neuen Tag ab.





Nur bei Tage kann Link die Stadt betreten.



Dämmert es, wird die Zugbrücke hochgezogen.

Kreaturen der Nacht

Bewegt sich Link bei Nacht durch die Hylianische Steppe, wird er Zeuge, wie die Untoten aus ihren Gräbern steigen. Skelette, Geister und andere Kreaturen trachten ihm gierig nach dem Leben. Allerdings sind die Wesen recht einfach zu bezwingen und hinterlassen zudem noch Rubine oder andere nützliche Gegenstände.



Wenn es dunkel wird in der Steppe…



Hyrule, Stadt der Händler

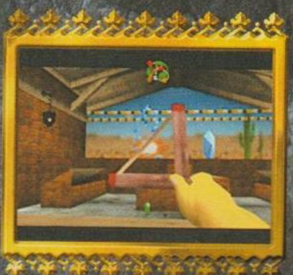
Links Weg führt ihn als nächstes nach Hyrule. Betritt Link die Stadt bei Tage, nimmt er bereits am Eingangstor das rege Treiben auf dem Marktplatz wahr. Bevor er jedoch den Platz betritt, sollte er im Vorhof das Wächterhäuschen zu seiner Rechten aufsuchen. Hier findet er einen Soldaten vor, der einen Raum voller Krüge bewacht. Da dem Wächter offensichtlich langweilig ist, bietet er Link an, sich mit den Krügen abzureagieren: Der Abenteurer darf alle Krüge zerschmettern und den Inhalt behalten. Link hebt die Krüge auf und wirft sie gegen die Wand oder zerschlägt sie mit seinem Schwert. Neben einer Menge Rubine findet Link in einer Kiste auch eine weitere Goldene Skulltula.



Der ideale Raum, um Links Finanzetat aufzubessern.

Die Schießbude

Ein Spiel in der Schießbude kostet 20 Rubine. Geschossen wird mit der Feen-Schleuder. Dabei stehen Link 15 Schuß zur Verfügung, mit denen er zehn Ziele treffen muß. Die Ziele bestehen aus verschiedenen Rubinen. Beim grünen Stein, der von unten erscheint, ist es sinnvoll, zwei bis drei Schüsse hintereinander abzugeben. Um die beiden roten Steine zu treffen, die von rechts ins Bild fahren, sollte Link genau dann schießen, wenn sich jeweils einer der beiden Rubine hinter dem oberen Träger der Schleuder befindet. Die roten Steine, die von links ins Bild fahren, trifft Link am ehesten, wenn er bereits schießt, bevor die Rubine den linken Träger der Schleuder erreichen. Trifft der Recke alle Ziele, bekommt er als Belohnung eine Deku-Kern Tasche. Bei jedem weiteren gelungenen Versuch winken ihm jeweils 50 Rubine.



Trifft Link alle Ziele, erhält er eine größere Deku-Kern Tasche.

Schatzkisten-Poker



Auch in Hyrule gibt es verruchte Orte, an denen man dem Glücksspiel frönt. Einer dieser Orte ist das Haus, in dem Link am Schatzkisten-Poker teilnehmen kann. Er betritt dabei einen Raum, in dem sich zwei Truhen und eine verschlossene Tür befinden. In einer der beiden Kisten ist ein Schlüssel, in der anderen ein Rubin. Findet er den Schlüssel, kann er die Tür öffnen und wird im nächsten Raum vor die gleiche Aufgabe gestellt. Link muß sein Glück so lange auf die Probe stellen, bis er den letzten Raum erreicht, in dem er dann mit einem Herzteil belohnt wird. Findet er einen Rubin, hat er verloren und das Spiel beginnt von vorn.

Einfacher gestaltet sich das Spiel, wenn Link bereits im Besitz des Auges der Wahrheit ist. Setzt er dieses Utensil beim Truhen-Poker ein, kann er auf Anhieb erkennen, in welcher Kiste sich der Schlüssel befindet. Das Auge der Wahrheit erhält Link allerdings erst in der zweiten Hälfte des Spiels.





Glück gehal Mit diesem Schlüssel gelangt Link den nächste Raum.



Der Maskenhändler

In diesem Laden kann Link verschiedene Masken leihen, diese weiterverkaufen und so einen Gewinn für sich erwirtschaften. Zunächst jedoch hat der Verleih noch nicht geöffnet. Erst nachdem Link der Wache im Norden Kakarikos den Brief zeigt, den er von Zelda erhalten wird, kann der Maskenhandel beginnen. Die ersten vier Masken, die Link erhält, muß er an eine bestimmte Person weiterverkaufen. Die fünfte Maske ist die Maske des Wissens. Sie ermöglicht es dem Helden, die Weisheiten der Mythen-Steine zu erfahren. Danach stehen ihm noch drei weitere Masken zur Verfügung, die ihm in bestimmten Situationen zum Vorteil gereichen.



Der Magie-Laden

5 Deku-Nüsse	15 Rubine
Grünes Elixier	30 Rubine
Rotes Elixier	30 Rubine
Irrlicht	30 Rubine
Käfer	50 Rubine
Fee	50 Rubine
Fisch	200 Rubine
Blaues Feuer	300 Rubine

Für alle Items (ausgenommen die Deku-Nüsse) benötigt Link eine Flasche, um sie kaufen zu können. Um den Fisch bzw. das Blaue Feuer zu erstehen, braucht er eine größere Geldbörse. Zunächst kann Link nämlich nur bis zu 99 Rubine mit sich führen. Hat er 10 Skulltula-Symbole gesammelt, kann er diese in Skulltulas Haus in Kakariko gegen eine größere Geldbörse eintauschen und nun 200 Rubine aufnehmen. Hat er 30 Skulltula-Symbole gesammelt, kann er diese gegen eine noch größere Börse eintauschen und von diesem Zeitpunkt an 500 Rubine mit sich führen.

Die Minen-bowlingbahn

Nachdem Link seine Mission auf dem Todesberg erfolgreich beendet hat, kann er erstmals am lustigen Minenbowling teilnehmen. Zuvor konnte er das Haus zwar betreten, jedoch nicht das Spiel ausprobieren. Im Spiel muß Link versuchen, die Krabbelminen so auf die Bahn zu setzen, daß sie in der Mitte der Zielscheibe explodieren. Gelingt dieses Vorhaben, kann Link hier sowohl eine größere Tasche für seine Bomben, als auch ein Herzteil gewinnen. Bei weiteren gelungenen Versuchen verdient sich Link zudem Krabbelminen, Bomben und Rubine.

Der Basar

Herz	10 Rubine
Deku-Stab	10 Rubine
5 Deku-Nüsse	15 Rubine
10 Pfeile	20 Rubine
5 Bomben	35 Rubine
30 Pfeile	60 Rubine
Hylia-Schild	80 Rubine
50 Pfeile	90 Rubine

Die letzten vier Items kann Link erst kaufen, wenn er den Bogen bzw. die Bombentasche gefunden hat. Den Hylia-Schild kann der Held bereits als Junge kaufen, ihn aber nicht in gleicher Weise wie den Deku-Schild einsetzen. Dennoch dient ihm der Schild bei seinem Abenteuer auf dem Todesberg als Rückenpanzer. Link erhält den Hylia-Schild zum halben Preis, nachdem er mit der Wache im Norden Kakarikos gesprochen hat. Der Wächter ist nämlich ein guter Bekannter des Ladenbesitzers. Auf dem Friedhof kann Link den Hylia-Schild sogar finden, ohne einen einzigen Rubin dafür auszugeben.

A Der Weg ins Schloß

Im Anschluß an die Besichtigungstour in Hyrule begibt sich Link zum Schloß und sucht dort die Prinzessin auf. Dies gestaltet sich jedoch schwieriger als erwartet, denn der Eingang zum Schloß wird bewacht und Link kann ihn nicht passieren. In der Nähe des Schloßtores trifft Link auf Malon, die Tochter des Farm-Besitzers. Das Mädchen bittet ihn, ihren Vater im Inneren des Schloßgeländes zu suchen, da dieser wohl wieder mal beim Ausliefern der Milch eingeschlafen sei. Um ihren Vater Talon zu wecken, vertraut Malon dem Helden ein seltsames Ei an, das sich später in ein Hühnchen verwandeln wird. An der Wand, vor der das Mädchen steht, befinden sich einige Ranken, die es dem Helden ermöglichen, diese zu erklimmen und so das Schloßtor zu umgehen. Im Inneren muß sich Link so bewegen, daß ihn die überall postierten Wachen nicht sehen. (Gestrichelte Linie auf der Karte.) Wird Link von den Wächtern erspäht, landet er wieder vor dem Tor.



An diesen Ranken muß Link emporklettern.

Link läßt sich das anregende Gesprä mit Malon nicht entgehen!



B Treffen mit Talon



Das Huhn reißt Talon aus dem Tiefschlaf.

Ist es Link gelungen, den wachsamen Wachen zu entgehen, muß er durch den Burggraben schwimmen und sich zur Ostseite des Schlosses begeben. Hier findet er Talon vor, der sich – wie von seiner Tochter vermutet – aufs Ohr gelegt hat. Dank des Huhns, das mittlerweile aus dem Ei geschlüpft ist, weckt Link den Schlafenden. So wird der Platz frei, um die beiden dort plazierten Kisten so zu verschieben, daß Link an die gegenüberliegende Schloßmauer springen kann. Durch den schmalen Spalt kriecht er ins Innere des Schlosses.



Nun kann der Held die Kisten verschieben.

C Schloßpark und Wachen

Die nächste Herausforderung besteht darin, die Parkanlagen des Schlosses ungesehen zu passieren. Dies gelingt dem Helden nur bei Tage, denn nachts wird der Eingang zu den Anlagen bewacht. Den Helden erwarten fünf Parkabschnitte, die von Soldaten bewacht werden. Link wartet jeweils geschickt ab, bis er aus dem Blickwinkel der beiden Wächter verschwunden ist und flitzt dann durch den Abschnitt. Nachdem er auch dieses Hindernis überwunden hat, steht einem Treffen mit der Prinzessin nichts mehr im Wege. Zelda erkennt in Link sofort den ihr Prophezeiten und weiht ihn in die Geschichte um das Triforce, das Heilige Reich und Ganondorf ein. Sein nächstes Ziel soll sein, die beiden verbliebenen Heiligen Steine zu finden, um mit diesen das Zeitportal zu öffnen und im Heiligen Reich die einzige Macht zu finden, mit Hilfe derer Ganondorf besiegt werden kann: das Triforce. Bevor sich Link wieder auf den Weg macht, erhält er von Zelda einen Brief und erlernt von Impa, der Vertrauten der Prinzessin, Zeldas Wiegenlied. Links nächstes Ziel ist der Todesberg und die Stadt Goronia im Osten des Landes.



Zelda übergibt Link einen Brief, der so manche Tür öffnet.

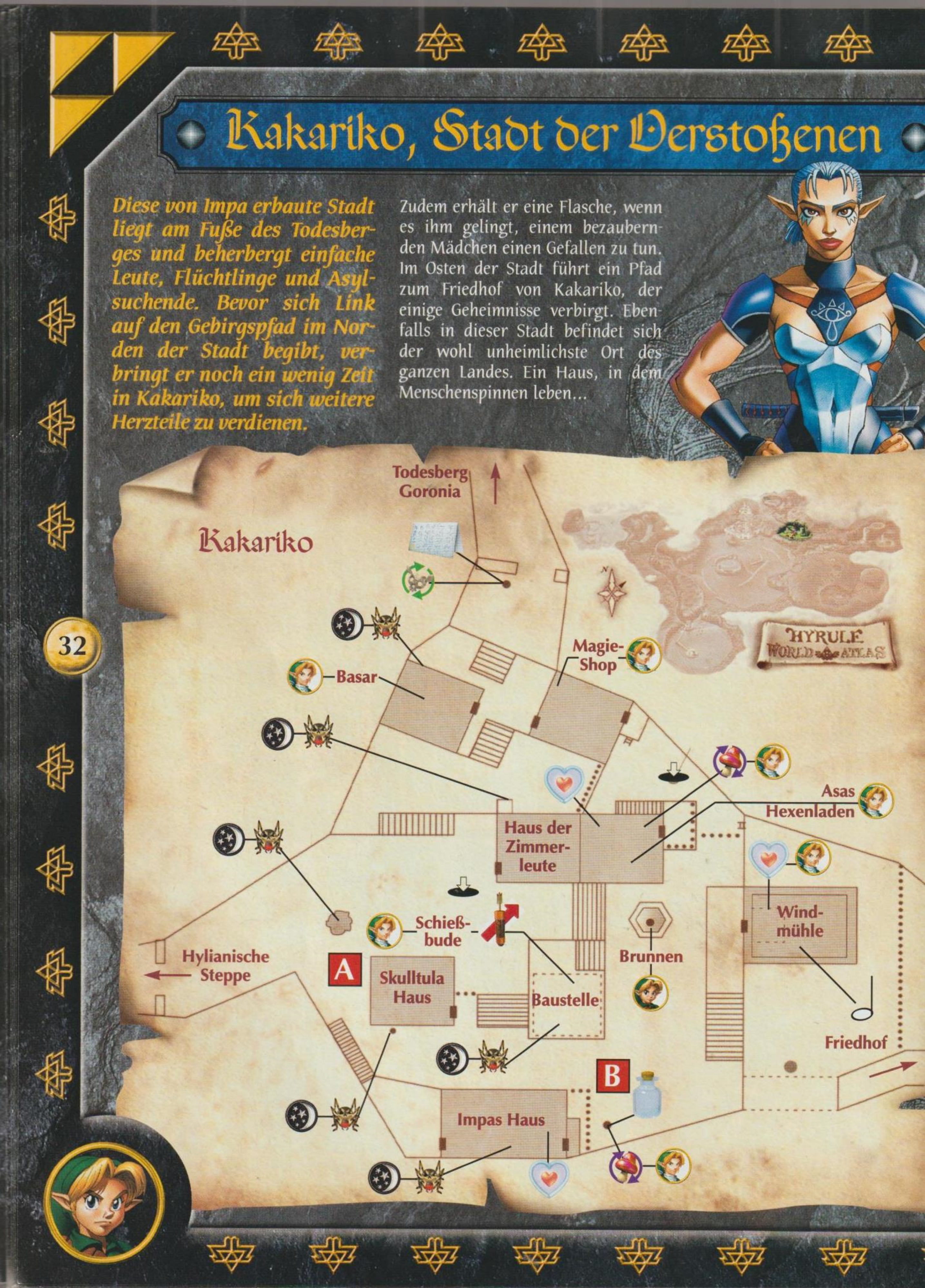


Von Impa erlernt Link Zeldas Wiegenlied.

Kakariko, Stadt der Verstoßenen

Diese von Impa erbaute Stadt liegt am Fuße des Todesberges und beherbergt einfache Leute, Flüchtlinge und Asylsuchende. Bevor sich Link auf den Gebirgspfad im Norden der Stadt begibt, verbringt er noch ein wenig Zeit in Kakariko, um sich weitere Herzteile zu verdienen.

Zudem erhält er eine Flasche, wenn es ihm gelingt, einem bezaubernden Mädchen einen Gefallen zu tun. Im Osten der Stadt führt ein Pfad zum Friedhof von Kakariko, der einige Geheimnisse verbirgt. Ebenfalls in dieser Stadt befindet sich der wohl unheimlichste Ort des ganzen Landes. Ein Haus, in dem Menschenspinnen leben...





A Das Grauen von Kakariko

In diesem Haus begegnet Link gar grauenhaften Wesen. Einst eine wohlhabende Familie, fielen die sechs Bewohner des Hauses dem Fluch der Skulltulas zum Opfer. Nun fristen sie ihr Dasein als menschliche Spinnen. Die einzige Möglichkeit, den Fluch zu brechen, besteht darin, alle Goldenen Skulltulas im Lande Hyrule zu vernichten. Die Goldenen Skulltulas, genau 100 an der Zahl, sind über das gesamte Land verteilt. Für jede besiegte Spinne erhält Link ein Skulltula-Symbol. Die Anzahl der gesammelten Symbole läßt sich im Status-Menü überprüfen. Nach einer bestimmten Anzahl erledigter Spinnen erhält Link jeweils ein Geschenk von den Verfluchten. Der nachfolgenden Tabelle ist zu entnehmen, für wie viele Spinnen er welche Belohnung bekommt.

10 Spinnen	Große Börse (Platz für 200 Rubine)
20 Spinnen	Stein des Wissens (Aktivierung des Rumble Pak)
30 Spinnen	Riesenbörse (Platz für 500 Rubine)
40 Spinnen	Krabbelmine
50 Spinnen	Herzteil
100 Spinnen	Reichtum

B Das allergische Mädchen

Hinter Impas Haus findet Link ein Hühnergehege, vor dem ein verzweifeltes Mädchen steht. Alle Hühner sind ihr weggeflattert und dummerweise reagiert die Kleine auf Federn allergisch. So ist es ihr unmöglich, das Federvieh selbst wieder einzufangen. Daher erklärt sich Link – ganz Gentleman – bereit, ihr unter die Arme zu greifen. Er fängt alle sieben Hühner ein und erhält als Belohnung eine leere Flasche, die er gut gebrauchen kann.

Mit Hilfe eines Huhnes flattert Link zum Skulltula-Haus.

Ein Huhn hat sich in der Kiste versteckt.

Drei der Hühner sind einfach zu finden, sie flattern durchs Dorf. Bei den vier anderen gestaltet sich die Sachlage etwas komplizierter. Eines befindet sich in der Kiste vor dem Haus beim Turm. Ein weiteres erreicht Link, indem er mit einem Huhn von der Baustelle aus zum Skulltula-Haus flattert. Die letzten beiden Hühner findet Link, wenn er mit einem Huhn von der Eingangsebene der Windmühle zum Eingang von Asas Hexenladen fliegt.

Zwei weitere Hühner finden sich bei Asas Hexenladen.



Der Friedhof

Beschreitet Link den Pfad im Südosten der Stadt, gelangt er auf den angrenzenden Friedhof. Auch hier gilt es, mehrere Geheimnisse zu lüften. Einige Aufgaben kann Link bereits als Kind bewältigen, für andere muß er den Friedhof erneut als Erwachsener betreten. Neben mehreren Herzteilen findet Link hier die Hymne der Sonne, die es ihm ermöglicht, den Tag zur Nacht werden zu lassen und umgekehrt. Außerdem kann er an der Grausigen Grabgrusel-Tour teilnehmen.



A Das Grab der Königsfamilie



Die Grabinschrift lehrt Link die Hymne der Sonne.

Im nördlichen Bereich des Friedhofs entdeckt Link ein Triforce-Symbol auf dem Boden. Er spielt Zeldas Wiegenlied, wodurch der Grabstein des Königsgrabes gesprengt und ein Schacht freigelegt wird. Link springt in die Tiefe und landet in der Gruft der Königsfamilie. Im ersten Raum vernichtet er zunächst alle Fledermäuse, um das Gitter zur Gruft zu öffnen. Hierbei ist ihm die Zielerfassung eine große Hilfe, denn mit bloßem Auge sind die Fledermäuse in der Dunkelheit kaum zu erkennen. (Die beiden Fackeln in diesem Raum kann Link mit Hilfe von Dins Feuerinferno entzünden. Brennen die Fackeln, erscheint eine Truhe mit Rubinen.) Er bezwingt die Nachtgeschöpfe, worauf ihn ein Raum erwartet, in dem mehrere Untote ihr Unwesen treiben. Diesen üblen Zeitgenossen kommt er besser nicht zu nahe, denn die Blicke der Zombies lähmen den Helden für kurze Zeit. Wenn Link bis zum Grabstein der Familie vorgedrungen ist, hat er endlich sein Ziel erreicht. Mittels der Hymne der Sonne, die er hier auf der Grabinschrift vorfindet, kann er die Tageszeit zu jedem beliebigen Zeitpunkt verändern.

B Grabgrusel und Totengräber

Nach dem Erhalt der Hymne der Sonne probiert Link seine neue Errungenschaft sofort aus. Sekunden später findet er sich auf dem Friedhof bei Nacht wieder. Nun trifft er nicht nur Boris, den Totengräber. Er kann nun auch bestimmte Gräber öffnen, indem er sich hinter das Grab stellt und die Grabplatte nach hinten zieht. Die Karte gibt Aufschluß darüber, welche Items es in welchem Grab und zu welcher Zeit zu finden gibt. Um zum Feen-Brunnen zu gelangen, muß Link bereits Bomben besitzen.

Link trifft auf Boris, dieser lädt ihn zur Grausigen Grabgrusel-Tour ein. Hierbei kann Link für jeweils 10 Rubine einen Ort bestimmen, an dem der Totengräber graben soll. Was dabei zum Vorschein kommt, darf Link behalten. Bei diesem lustigen Grabspielchen hat Link die Chance, sogar ein Herzteil zu ergattern.



Viel Geld gespart! Link findet den Hylia-S












Die Lon Lon-Farm

Bevor sich Link zum Todesberg begibt, kann er die Lon Lon-Farm besuchen. Dort trifft er Talon, Malon und Basil an. Vater und Tochter können sich noch an ihn erinnern und bedanken sich auf ihre Weise. Talon lädt den jungen Abenteurer zu einem Hühner-Spiel ein, bei dem es eine Flasche voll energiespendender Milch zu gewinnen gibt. Bei Malon erlernt Link das Lied des Pferdes Epona. Kehrt Link später als Erwachsener zur Farm zurück, kann er mit Hilfe des Liedes in den Besitz des Pferdes gelangen.

A Super-Hühner, Milch und Kühe

In Talons Haus begegnet Link dem Eigentümer der Farm. Der hat Link noch in guter Erinnerung, denn immerhin hat der Kokiri-Junge ihn in Hyrule aufgeweckt. Aus Dankbarkeit lädt Talon den Abenteurer zum Super-Huhn-Suchen ein. Bei diesem Spielchen muß Link versuchen, innerhalb einer bestimmten Zeit drei Super-Hühner aus dem gesamten Hühnerbestand herauszufischen. Nicht ganz einfach, da sich Super-Hühner in keiner Weise von herkömmlichen Hühnern unterscheiden. Daher sollte Link einfach alle Hühner kurz hochheben und wieder loslassen, falls er kein Super-Huhn erwischt hat. Hat er die drei Hühner gefunden, belohnt ihn Talon mit einer Flasche frischer Milch. Diese Flasche kann Link von nun an gegen ein geringes Entgelt immer wieder vom Farmbesitzer auffüllen lassen. Natürlich kann er die Flasche auch für andere Zwecke nutzen.

Gelingt es Link, alle Super-Hühner zu finden, erhält er eine Flasche Milch.



Der Weg nach Goronia

Kaum hat Link den Brief von Prinzessin Zelda erhalten, macht er sich sofort auf den Weg nach Kakariko und eilt schnellen Schrittes die Stufen zum Tor im Westen des Dorfes hinauf. Dort zeigt er dem Wächter Zeldas Brief. Dieser weist Link darauf hin, daß er einen robusten Schild mitführen solle, da der Weg zum Gipfel äußerst gefährlich sei. Riesige Lavabrocken regneten auf jeden herab, der dort hinauf wolle.

Link kann den Hylia-Schild in Hyrule zu einem Sonderpreis im dortigen Basar kaufen. Zwar kann er diesen Schild noch nicht anderweitig einsetzen – als Schutz vor Steinhagel ist er aber sehr nützlich!

Zeldas Brief: Der offizielle Passierschein!

Bevor Link den begehrten Goronen-Opal erhält, muß er erst noch in die Verlorenen Wälder gehen, um Salias Lied zu lernen. Danach schenkt ihm Darunia das Goronen-Armband, mit dem er die Donnerblumen anheben und den Weg zu Dodongos Höhle freisprengen kann. Dem jungen Abenteurer kribbelt es in den Fingern – also auf nach Goronia!

A Donnerblumen!

Bevor Link die Stadt der Goronen betritt, erblickt er einen Felsvorsprung, auf dem eine seltsame Blume blüht. Ein Gorone erzählt ihm, daß es sich dabei um eine Donnerblume handele. Ein sehr explosives Gewächs! Da hat Link die zündende Idee: Eigentlich muß man die Donnerblume nur zielsicher hinunter werfen, und schon bleiben von dem großen Fels vor der Dodongo-Höhle nur noch Kiesel übrig. Link würde ja gern selbst die Donnerblume in die Hände nehmen und hinunter werfen, doch sie ist zu schwer für ihn. Er kann die Blumen zwar auch mit einem brennenden Deku-Stab anzünden, doch es ist kein Feuer in der Nähe. Also lenkt er seine Schritte zunächst in Richtung Goronia...

Hier benötigt Link das Goronen-Armband.

B Ein mißmutiger Chef



Zeldas Wiegenlied öffnet den Zugang.

Link erfährt, daß der Anführer der Goronen, der große Darunia, sich in seinem Raum eingeschlossen habe und nur einem Gesandten der Königsfamilie Zugang gewähre. Link erinnert sich an die Melodie, die er von Impa gelernt hat...

Darunia ist ziemlich mies gelaunt. Die Donnerblumen-Ernte sei schlecht gewesen, sein Volk leide Hunger, und die Dodongo-Höhle könne man nicht betreten. Doch hatte nicht einer der Goronen gesagt, daß man den großen Goronen-Führer mit einer netten Melodie aufheitern könne? Link spielt eines der erlernten Lieder...





Hier holt Link sich Feuer und zündet die Fackeln in Goronia an!

Das Lied gefällt Darunia, doch er liebt eine Melodie aus dem Wald. Ganz klar: Es heißt für Link, nochmals in die Verlorenen Wälder zu gehen. Den ganzen Weg noch einmal zurücklegen? Link erinnert sich an einen Tunnel, aus dem eine Melodie an seine Ohren drang. Er hatte zuvor die Fackeln in Goronia entzündet, indem er einen Deku-Stab in Darunias Kammer anzündete. Und so setzt er wiederum die Blätter an den Donnerblumen wie Lunten in Brand.



Ein flammender Deku-Stab läßt die Donnerblumen explodieren!



Hier soll es einen Weg zu den Verlorenen Wäldern geben.











C Das Lied des Waldes

Link eilt schnellen Schrittes in die Verlorenen Wälder. Dort angelangt, begrüßt ihn Methusa. Die Eule verrät ihm, daß er nur auf die Melodie achten müsse, um sich in den Wäldern nicht zu verlaufen. Der richtige Gang sei jeweils der, vor dem die Melodie lauter werde. Link folgt den Tönen, gelangt zur Heiligen Lichtung und trifft Salia wieder, die ihm ihr Lieblingslied beibringt. Nun kann er es nicht nur Darunia vorspielen: Egal, wo er sich befindet, nimmt er durch die Melodie telepathischen Kontakt zu Salia auf.

Link lernt Salias Lied…

D Ein Fels wird zu Staub

Darunia ist von Salias Lied völlig begeistert! Er verspricht Link den Goronen-Opal als Lohn, wenn er die Kreaturen in Dodongos Höhle vertreibt. Als Gastgeschenk übergibt er ihm einstweilen das Goronen-Armband, mit dem Link endlich Donnerblumen pflücken kann.

Link wirft nun die Bombe vom Felsvorsprung hinunter. Er zielt genau, und so wird aus dem riesigen Felsen sandiges Gebrösel. Der Eingang zur Dodongo-Höhle ist frei! Es warten gar schreckliche Ungeheuer… und ein riesengroßer Vielfraß!

Darunia schwingt lustig das Tanzbein!

Krümel und Brösel – schon ist der Zugang freigelegt!



Das Schwert ist es nicht wert...

Viel Verborgenes und Rätselhaftes entdeckt Link in Goronia. So liegt gleich neben dem Eingang zur Goronen-Stadt eine Höhle verborgen, in welcher er den Riesen Medigoron kennenlernt. Dieser ist Schmied und verspricht, in ein paar Jahren einen wertvollen Gegenstand bereitzuhalten... Es ist ein Langschwert, dessen Qualität jedoch den hohen Preis, den man dafür zahlen muß, keineswegs rechtfertigt. Nach einem Schlag nämlich zerbricht es! Link sollte es also besser nicht kaufen, wenn ihm sein Geld lieb ist.

Ein weiterer Raum im Westen der Stadt ist voller Felsblöcke. Mit Bomben lassen sie sich schnell beseitigen, und so gelangt Link zu den Schatzkisten. Eine weitere Erdhöhle findet er im Osten von Goronia, allerdings trennt ihn davon ein feuriger Lavasee. Um zur Höhle zu gelangen, benötigt er den Fanghaken. Link sollte Goronia also in späteren Jahren auf alle Fälle einen erneuten Besuch abstatten...

Medigoron verlangt eine stolze Summe von Link.

In diesen Raum sollte Link später zurückkehren.

Bomben bahnen Link den Weg.



In der Höhle des Ungeheuers

Dodongos Höhle… ein düsterer Ort voller Lavagruben und bösartiger Kreaturen! Doch Link weiß, daß er sich nur hier den ersehnten Goronen-Opal verdienen kann. Zusätzlich winkt noch eine lederne Bombentasche. Darin kann Link schließlich Bomben mit sich herumtragen, um sich manchen Weg freizusprengen!



Die Feuerflatterer verbrennen Links Deku-Schild!

Besonders vor den Feuerflatterern nimmt sich Link in acht, da deren Flammen seinen Deku-Schild verbrennen. Und auch die Sache mit den Türen ist vertrackt: Mitunter kann er den nächsten Raum nur dann betreten, wenn alle Widersacher beseitigt sind. Öfters ist es auch ein Schalter, auf den Link eine Statue oder einen Block schiebt, um die Eisenstangen vor so mancher Tür verschwinden zu lassen. Mysteriöse Augen schließen sich erst, wenn er mit der Feen-Schleuder einen Deku-Kern darauf schießt…

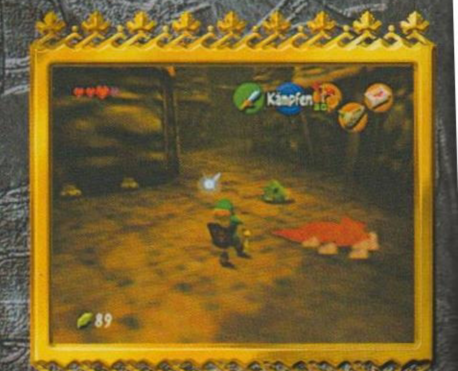
Sei's drum! Unser junger Abenteurer spuckt in die Hände, ergreift sein Schwert und betritt entschlossen die modrig-feuchte Dunkelheit von Dodongos Höhle…

A Explosive Krabbler

Brennen alle Fackeln, öffnet sich die Tür.

Die Baby-Dodongos, denen Link immer wieder begegnet, sind mit einem Schwerthieb zu besiegen. Da sie aber auch noch explodieren, sollte man ihnen nicht zu nahe kommen! Bei manch zugemauerter Tür ist so ein explosives Kleintier jedoch sehr hilfreich… Link lockt es vor den Durchgang und versetzt ihm einen Schlag!

Auch die Dodongos, die Link mit feurigem Atem einige Räume später begrüßen, explodieren nach ein paar kräftigen Hieben auf den empfindlichen Schwanz.



Schlage nie ein Tier, es könnte geladen sein!



Den Armos-Ritter muß Link erst verschieben, um den Schalter zu erreichen…

B Steinerne Hupfdohlen

Die steinernen Statuen in einigen Räumen nennt man Armos-Ritter. Mitunter kann Link einen der steingewordenen Unholde gut gebrauchen, um ihn auf einen Schalter zu schieben. Ab und zu wird so ein Armos-Ritter aber quicklebendig, und dann hüpft die bedrohlich wirkende Steingestalt wild durch die Gegend. Link besiegt ihn mit einer Bombe und kann dann in Ruhe eine Truhe öffnen oder zum nächsten Raum vordringen!



Armos-Ritter reagieren auf Bomben allergisch!





C Kettenexplosion!

Auf seinem Weg durch die Dodongo-Höhle gibt es immer wieder Hürden, die Link nicht allein durch Waffengewalt, sondern vor allem auch mit Köpfchen bewältigen muß. Bevor er nämlich den Weg in ein höheres Stockwerk nehmen kann, muß er dafür sorgen, daß er die Stufen erreicht. Die Bomben, die um die Treppe herum plaziert sind, kann man allerdings so detonieren lassen, daß eine regelrechte Kettenexplosion entsteht. Link plaziert eine Bombe exakt an der richtigen Stelle und löst sie aus. Die Treppe senkt sich!

Im oberen Stockwerk gelangt Link in einen Raum, in dem er sich höllisch vor hin- und hergleitenden Stacheln in acht nehmen muß. Doch er entdeckt einen zugemauerten Zugang und darunter einen Block. Er verschiebt diesen Block so, daß er auf ein Podest mit einer Donnerblume klettern kann. Diese wirft er geschickt auf den schmalen Absatz vor der Mauer. Die Blume donnert, und schon ist der Zugang frei!

Schließlich erreicht Link einen Raum, in dem ein Block mit einer scheinbar unüberwindbaren Feuerwand sein Fortkommen stoppt. An der gegenüberliegenden Stirnseite des Raumes entdeckt er ein Auge, auf das er einen Deku-Kern schießt. Prompt erlischt das Feuer – jedoch nur für ein paar Sekunden...

Die bombige Kettenexplosion!

Link löscht das Feuer mit der Feen-Schleuder!



D Glühende Augen



Hier wirft Link die Bombe hinunter.

Im oberen Stockwerk erreicht Link einen Felsvorsprung mit dem Hinweis, er solle die Augen der Statue zum Glühen bringen. Dank einer den Abgrund überspannenden Hängebrücke gelingt ihm dies auch. Nachdem er von oben Bomben hat hinunterfallen lassen, fangen die Augenhöhlen der Dodongo-Statue an zu glühen, und ein neuer Zugang entsteht!



Die Augen glühen, das Maul öffnet sich



E Ein Umweg führt zum Ziel

Hat Link das Maul der Statue betreten, trennen ihn nur noch wenige Meter vom Endgegner dieses Labyrinths – doch um ihn zu erreichen, muß er zunächst einen im Boden versenkten Schalter mit einem Block beschweren. Dadurch geben die Eisenstangen die letzte Tür frei, und der junge Held stürzt sich mit all seinem Mut in den nächsten Kampf. Um den Block zu erreichen, ist ein kleiner Umweg vonnöten!

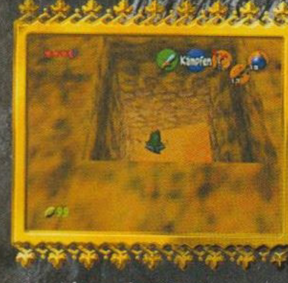


Von hier aus erreicht Link den Steinblock nic

F Aufgesprengt und hinabgesprungen



Die Bombe liegt hier richtig!



Ein mutiger Sprung...

Nachdem Link den vermeintlichen Aufenthaltsort von King Dodongo betritt, merkt er, da er sein Ziel offenbar noch nicht ganz erreic hat. Er findet nur eine Truhe mit Bomben Aber sofort wird Link der Weg zum Endgegner klar! Auf die dunkle Fläche am Bod legt er eine Bombe, die ein quadratisches Lo freisprengt. Link zögert nicht und sprin todesmutig hinab!









Infernosaurus

King Dodongo

Der Allesfresser schluckt auch Bomben!

Ist King Dodongo betäubt, schlägt Link zu!

Kaum hat sich Link vom Sprung in die ungewisse Tiefe erholt, hört er hinter sich ein bösartiges Fauchen. Feurige Hitze schlägt ihm entgegen: King Dodongo! Er ist wirklich ein Allesfresser... Also wirft Link dem gefräßigen Riesen eine Bombe nach der anderen ins weit aufgerissene Maul!

Sobald die Bombe in King Dodongos Magen explodiert, ist der riesige Feuerspucker für einige Sekunden betäubt. Link kann ihm mit dem Schwert kräftig auf die taube Nase schlagen. Einige Bomben und einige kräftige Hiebe, schon ist das geschuppte Ungeheuer erledigt!

Darunias Dank

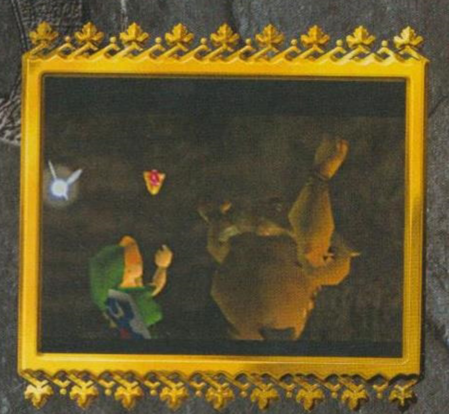
Überschwenglich dankt Darunia dem Retter der Goronen und bietet Link sogleich die Blutsbrüderschaft an. Den Bund besiegelt Darunia, indem er Link etwas sehr Wertvolles überreicht: den Goronen-Opal – den zweiten Heiligen Stein!

Nun eilt Link zum Gipfel, um die Fee zu besuchen, die dort oben residiert. Auf dem Weg zu ihr kann er einige Erdhöhlen finden. In einer versteckt sich eine Kuh, von der er Milch bekommt, wenn er ihr Eponas Lied vorspielt. Milch macht müde Männer munter!

Die wunderschöne Fee, die er in der Feen-Quelle auf dem Gipfel des Berges mit Zeldas Wiegenlied herbeiruft, schenkt Link eine neue Kampftechnik. Ab sofort kann er einen mächtigen Rundumschlag ausführen. Die Wirbelattacke erledigt Gegner im Nu, auch Schalter lassen sich mit dieser Technik betätigen! Dann macht sich der junge Abenteurer auf, den dritten Heiligen Stein zu finden...



Der Weg zum Gipfel: Steinhagel auf Link!



Der Goronen-Opal ist das Objekt der Begierde!

Feen-Magie

Den Rat der Fee, ihre Freundin in der Nähe des Schlosses zu besuchen, befolgt Link noch bevor er den dritten Heiligen Stein sucht. Er geht zu jener Sackgasse auf dem Weg zum Schloß und sprengt den Felsen, der den Höhleneingang versperrt. Die Fee hält tatsächlich eine großartige magische Waffe für Link bereit: Dins Feuerinferno!



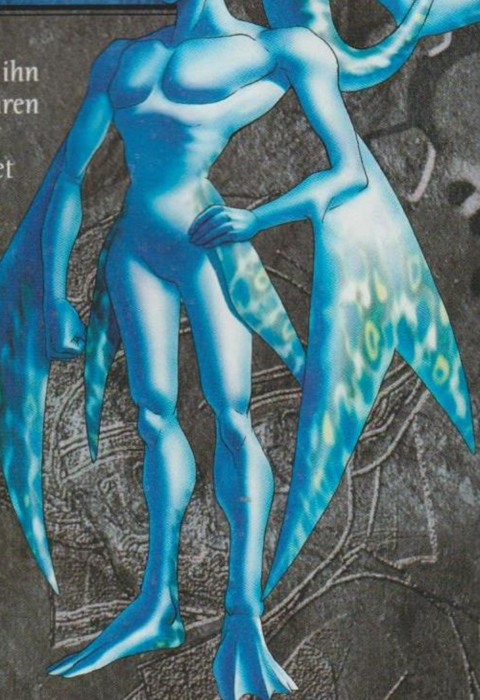









Ein verzweifelter König



Wo mag der dritte der Heiligen Steine verborgen sein? Link nimmt seine Okarina zur Hand und spielt Salias Lied. Augenblicklich hört Link Salias Stimme, als sie telepathisch mit ihm Kontakt aufnimmt. Sie erzählt ihm, daß der Deku-Baum einst König Zora im Zusammenhang mit dem dritten Heiligen Stein erwähnt habe. Es sei, so verrät Salia, der Zora-Saphir, den Link finden müsse.

Nun weiß er genau, wohin ihn seine Schritte als nächstes führen müssen: in Zoras Wasserreich!

Die Stimmung dort befindet sich auf dem Tiefpunkt. Prinzessin Ruto ist verschollen. Link macht sich auf die Suche nach ihr – er verdient sich jedoch zunächst die Silberne Schuppe der Zoras, mit der er tiefer tauchen kann. Auf diese Weise findet er im Hylia-See eine Flasche, die ihm den entscheidenden Hinweis auf Rutos Verbleib liefert...

A Erbsen und ein Huhn



Link hat tatsächlich den grünen Daumen.

Bereits auf dem Weg in die Domäne der Zoras wird Link von drei großen Felsen der Weg versperrt. Kein Problem, denkt er sich und legt eine Bombe. Er läuft weiter und entdeckt einen dicken Händler, der wie ein Weltmeister vor sich hin mampft. Er bietet Link Wundererbsen an, die man an bestimmten Stellen pflanzen kann. Link kauft einige Erbsen und findet gleich in der Nähe des Händlers eine Stelle zum Einpflanzen: Ein quadratisches Fleckchen Erde mit einem Loch. Link steckt eine Wundererbse in den Boden, und im Nu entspringt ein grüner Sproß. Link nimmt sich fest vor, später wieder einmal vorbeizuschauen...

Als er den Fluß überqueren will, stellt Link fest, daß dieser für einen kühnen Sprung zu breit ist. War da nicht irgendwo ein Huhn? Genau! Link schnappt sich das gackernde Federvieh, hängt sich an dessen Hühnerbeine und schwebt elegant über das Wasser auf die andere Seite des Flusses. Das Huhn ist obendrein hilfreich, um zwei Herzteile zu erreichen, die man findet, bevor man Zoras Reich betritt. Das erste Herzteil befindet sich auf einem hohen Felsblock, auf den Link von einem Felsvorsprung aus gelangt. (Wenn er eine Wundererbse gepflanzt hat, kann er es sieben Jahre später auch über die Erbsenpflanze erreichen.) Das zweite Herzteil findet Link in der Nähe des Wasserfalls.



Her mit dem lustigen Federvieh!



B Ruhende Wasser

Ein Sprung, und schon befindet sich Link im Reich der Zoras!

Als Link die Plattform vor dem Wasserfall erreicht, rätselt er zunächst, wie er das nasse Tor betreten soll. Er erhält jedoch den Hinweis, daß dieses Wasser ruht, wenn auch der König schläft... Was will ihm dieser Hinweis sagen? Ganz klar, hier muß er wieder Zeldas Wiegenlied spielen! Kaum hat er die Melodie beendet, teilt sich der Wasserfall, und der Eingang zu Zoras Wasserreich liegt frei!

C Hilferuf im See

Die stolzen Zoras begrüßen Link mit höflicher Zurückhaltung. Der junge Abenteurer stellt sehr schnell fest, daß sie etwas bedrückt. Sie suchen nach ihrer verschollenen Prinzessin! Ruto, so heißt der junge Wildfang, sei schon längere Zeit verschwunden, erzählen ihm die Amphibienwesen. Sogleich ersucht Link um eine Audienz bei König Zora, der ihm ebenfalls gramerfüllt mitteilt, daß er seine Tochter Ruto vermißt.

Hier kann sich Link die Silberne Schuppe verdienen!

Link zögert nicht lange und macht sich auf die Suche! Als Lohn, so denkt er sich, wird ihm der König sicher etwas Wertvolles geben – möglicherweise den Zora-Saphir...?

Seine Suche führt ihn zunächst zum Hylia-See, der durch ein Unterwassertor mit dem Reich der Zoras verbunden ist. Bevor er den Unterwassertunnel nutzen kann, benötigt er die Silberne Schuppe, die er von einem der Zoras erhält. Allerdings muß er erst einmal fünf Rubine am Fuß des Wasserfalls innerhalb des Zora-Reiches einsammeln... Das Zeitlimit bei diesem Tauchspiel stellt für ihn kein Problem dar. Im Nu ist er stolzer Besitzer der Silbernen Schuppe, mit der er tiefer tauchen kann!

Obendrein entdeckt Link zwei Fackeln hinter dem Wasserfall. Das bringt ihn auf die Idee, alle Fackeln in der Höhle mit dem Feuer aus König Zoras Thronsaal zu entzünden. Kaum ist ihm dies gelungen, erscheint hinter dem Wasserfall eine Truhe mit einem Herzteil!

Unaufhörlich tickt die Uhr...



D

Flaschenpost

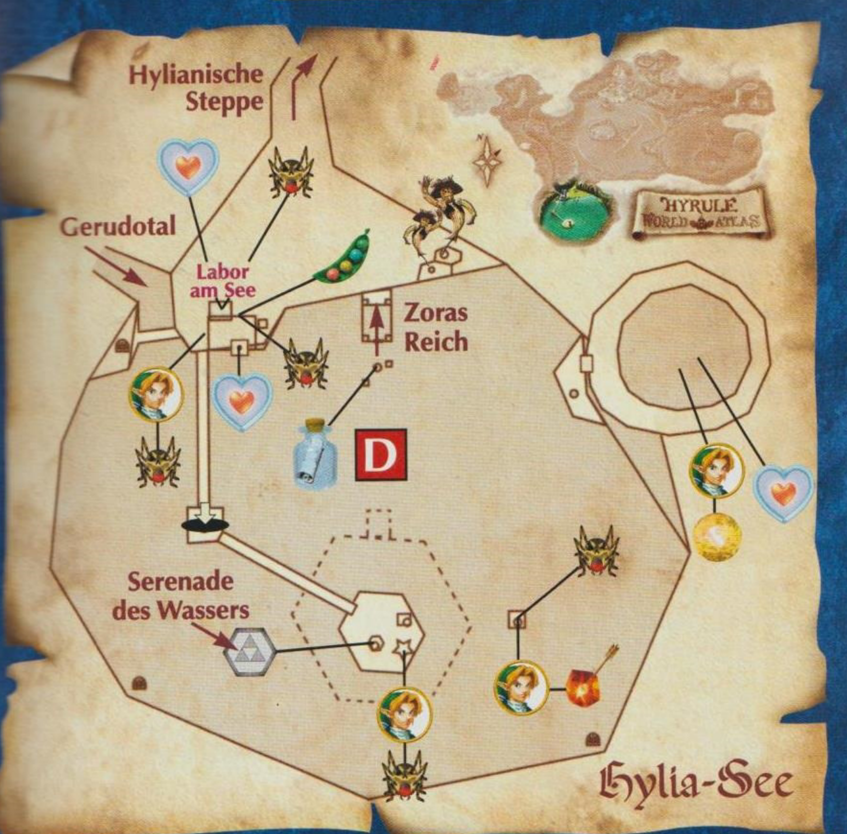
Nachdem Link durch den Tunnel zum Hylia-See getaucht ist, findet er die Flaschenpost mit Rutos Hilferuf. Die Zora-Prinzessin ist im Bauch von Lord Jabu-Jabu gefangen! Link eilt mit dem Brief zu König Zora, und dieser gibt den Weg zu Zoras Quelle und damit zu Lord Jabu-Jabu frei.

Eine Flasche! Sie enthält Rutos schriftlichen Hilferuf.

Doch so leicht gelangt man nicht in den Bauch des Schutzpatrons der Zoras! Nur derjenige, der Lord Jabu-Jabu einen Fisch kredenzt, darf sich in die Eingeweide des riesigen Fisches begeben. Doch woher soll Link so schnell einen Fisch nehmen? Der Zora-Laden hat zwar einen im Angebot, doch der ist sündhaft teuer. Da erinnert sich Link an eine seichte Stelle im Wasser der großen Höhle – dort schwimmen etliche blaugeschuppte Fische herum. Link nimmt die leere Flasche, fängt einen Fisch und erhält so zum Nulltarif das gewünschte Gastgeschenk für Lord Jabu-Jabu!

So erhält man ein Geschenk für Lord Jabu-Jabu!

Rund um den Hylia-See





Link als ambitionierter Petri-Jünger.

Bei seiner Suche nach Prinzessin Ruto findet Link am Hylia-See weit mehr als nur die Flaschenpost mit dem Hilferuf der Zora-Prinzessin: So hat er im Nordosten des Sees Gelegenheit, zu angeln und dort unter anderem ein Herzteil zu erhalten.



Die Vogelscheuchen leisten später gute Dienste.



Im Norden gibt es ein Labor, neben dessen Eingang er eine Wundererbse einpflanzt.

Außerdem stehen auf einem Feld im Norden die zwei Vogelscheuchen Byron und Balzac. Als kleiner Junge muß Link Byron ein Lied vorspielen, an das er sich Jahre später noch erinnert. Wenn er dieselbe Melodie als Älterer erneut spielt, eilt Balzac zu manchen Stellen des Landes und hilft Link, bislang unerreichbare Herzteile einzusammeln.



Kleine Prinzessin – großer Ärger

Noch bevor Link Zoras Quelle erreicht, hört er bereits das sanfte Plätschern entspringenden Wassers. Aus dieser Quelle also stammt das Wasser, das den Hylia-See und die Flüsse speist!

Vor Lord Jabu-Jabus Maul läßt er den mitgebrachten Fisch frei, und schon öffnet der Schutzheilige der Zoras seine Augen und sein gewaltiges Maul. Ein unwahrscheinlich starker Sog zieht den kleinen Fisch-Snack in den Rachen des Ungeheuers, und auch Link kann sich nicht mehr halten... Im Nu wird auch er hineingesogen!

Hier wartet nicht nur Prinzessin Ruto auf ihn. Im Bauch des Giganten findet er ebenfalls den Bumerang, der ihm noch gute Dienste leisten wird. Und außerdem winkt ja noch der Zora-Saphir.

A Ein zickiges Prinzesschen



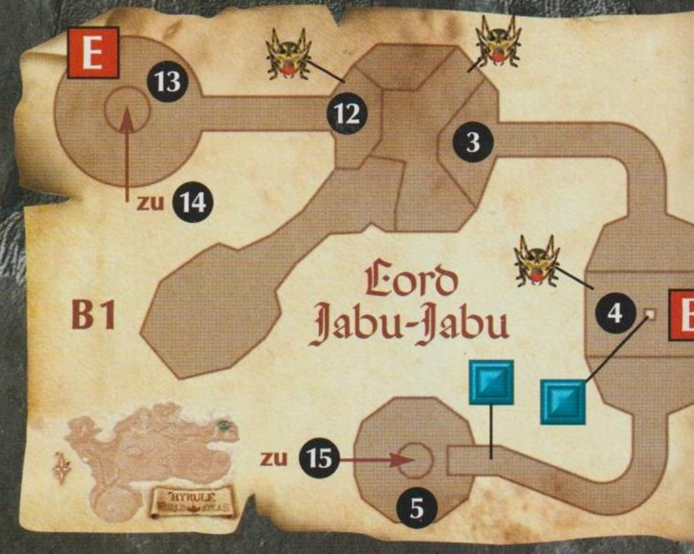
Dieser Schalter gibt den versperrten Durchgang frei.

Im Rachen von Lord Jabu-Jabu macht Link Bekanntschaft mit zwei Steinspuckern. Er nutzt seinen Schild, lenkt die Steine damit auf die Spucker zurück, und schon verschwinden sie. Dann beeilt er sich, mit der Schleuder auf den Schalter zu schießen und durch den nächsten Durchlaß zu entschwinden.

Im gewölbeartigen Magen des Riesenfischs lauern überall eklige Quallen. Sie verteilen Stromstöße, die Link durch Mark und Bein gehen. Sein Schwert leitet di elektrische Energie, daher nutzt zur Verteidigung die hölzern Deku-Stäbe. Glücklicherweise hat zuvor zehn davon eingepackt!

Kaum hat Link diesen groß Raum betreten, sieht er ein jung Mädchen: Prinzessin Ruto! Sie g vor, nichts von einer Flaschenp zu wissen und rennt davon prompt fällt sie durch ein groß Loch im Boden!







B Huckepack

Ruto ist ganz schön zickig! Anstatt ihrem Retter zu danken, weist sie ihn schnippisch zurecht und will obendrein von ihm getragen werden. Aber sie erzählt auch etwas von einem wertvollen Stein... Ob sie den Zora-Saphir meint? Link nimmt jedenfalls die verwöhnte Göre auf die Schultern und schleppt sie mit. Das Leben eines jungen Abenteurers ist eben voller Widrigkeiten. Erstmals macht Link Bekanntschaft mit gefährlichen Elektromantas. Sie verteilen elektrische Schläge und schwimmen zunächst unangreifbar unter der Wasseroberfläche herum. Dann jedoch verlassen sie das Wasser und stürzen sich angriffslustig auf Link! Mit der Schleuder kann er die Angreifer bereits im Anflug vernichten! Link wirft zunächst Prinzessin Ruto auf die andere Seite des Grabens, betätigt den Schalter und läßt das Wasser steigen. So gelangt auch er hinüber.

Die Elektromantas sind geladene Kerle!



C Elektrisch geladene Tentakel

Mit Ruto auf den Schultern springt Link auf die Liftplattform und läßt sich nach oben tragen. Dann erkundet er zusammen mit ihr den Rest von Lord Jabu-Jabus Bauch. Hier erwarten ihn bissige Zangengeiferer. Mit einer Wirbelattacke erledigt er jedoch alle drei mit einem Schlag.



Leichtgewicht Link schultert die Prinzessin.

Um einen der Schalter aktivieren zu können, scheint Link zu leicht zu sein! Also holt er schnell Prinzessin Ruto, nimmt sie auf die Schultern und stellt sich gemeinsam mit ihr darauf. Das funktioniert!

Öffnet sich der Zugang, gelangt Link in einen Raum mit etlichen Elektromantas. Mit seinem Schwert verarbeitet er alle Angreifer zu Fischmehl, worauf eine Truhe erscheint, die den Bumerang preis gibt! Mit dieser Distanzwaffe kann er endlich auch aus der Ferne Quallen und andere Kreaturen beseitigen, ohne selbst Schaden zu nehmen.

Link betritt nun einen Raum mit einem ekligen Tentakel und zückt sofort den Bumerang. Das Tentakel hat einen wunden Punkt und zwar die dünne Stelle! Link visiert sie an und wirft den Bumerang – schon



Link schleudert den Bumerang immer auf dieselbe Stelle!

nach wenigen Treffern zerplatzt d eklige Ding! Link zerstört auf die Weise alle Tentakel in Jabu-Jab Bauch, und die dicken, elektris geladenen Stränge verschwinden damit auch jener im Raum mit de vielen Löchern.

D Angriff der Blubberblasen

Die Blubberblasen, die in einigen Gängen und Räumen durch die Gegend wabern, sind ausgesprochen schwer zu treffen, wenn Link sein Schwert benutzt. Aber mit der Zielerfassung und dem Bumerang macht er sie locker auch innerhalb des Zeitlimits fertig. Und dann erhält er den Kompaß!



Die Zeit ist knapp bemessen!

E Grozoktos Hinterteil

Der elektrisch geladene Strang im Raum mit den Löchern ist fort – nun können Link und Ruto durch das Loch springen. Nach einer langen Odyssee durch Lord Jabu-Jabus Bauch findet Ruto endlich ihren wertvollen Stein wieder: den Zora-Saphir!

Link wirft Ruto auf die Plattform, worauf diese nach oben verschwindet. Als sie wieder heruntergleitet, ist Link starr vor Schreck. Denn er sieht sich dem Grozokto gegenüber, einem riesigen Wasserbewohner. Mit dem Bumerang gibt er der Kreatur einen gehörigen Schlag auf die große Nase, und mit seinem Schwert versohlt er ihm den Hintern! Schon nach einigen Treffern gibt der Grozokto auf. Jetzt ist endlich der Weg frei!



Dank Bumerang und Schwert ist hier bald Ruhe!

G Ganz hoch oben

Schnell holt Link noch eine der Holzkisten und nimmt sie mit zu dem nun erreichbaren Schalter, um ihn zu beschweren. Beherzt schreitet er auf den Durchgang zu! Er tritt in einen großen Raum, in dem etliche der elektrisch geladenen Quallen auf ihn warten. Ein Schalter in enormer Höhe sichert immer noch den letzten Durchgang. Also klettert Link auf ein hoch oben gelegenes Podest und benutzt seinen Bumerang, um den Schalter zu betätigen.



Sind die Blöcke blau, springt man ganz genau!

F Wankende Blöcke

Link springt auf die Plattform, diese steigt mit ihm nach oben. Wo mag ihn sein Weg bloß hinführen? Und wo ist Prinzessin Ruto? Ein schmaler Gang führt ihn in einen Raum mit wankenden Blöcken. Er beruhigt sie mit dem Bumerang und gelangt so in das oberste Stockwerk des großen Eingangsraums, in dem auch die beiden Holzkisten stehen. Ein kühner Sprung über einen schmalen Spalt, und das Podest gleitet vor den bislang unerreichbaren Zugang!



Elektroterrestrisches Biotentakel
Barinade

Der Endgegner präsentiert sich als gefährlich-schöne, elektrisch geladene Anemone: Barinade! Zunächst trennt Link mit dem Bumerang ihren Körper von der Decke ab, dann zerstört er ihre Arme und kümmert sich schließlich um den Rest. Eine schwere Aufgabe, vor die der junge Held gestellt wird! Doch nach einem heftigen Kampf zerplatzt das bioelektrische Ungetüm mit einem großen Knall! Ruto wartet bereits und ist ziemlich sauer, weil Link so lange gebraucht hat...












Rutos wertvollster Schatz

Die kleine Zora-Prinzessin hat sich tatsächlich in ihren Retter verliebt! Jedenfalls übergibt sie ihm den Zora-Saphir als Dank für ihre Rettung... und bezeichnet den Heiligen Stein als „so eine Art Verlobungsring der Zoras"! Jedoch hat Link für romantisches Geplänkel nur wenig Zeit, denn vor ihm liegen neue Herausforderungen. Und so macht er sich eiligst auf den Weg zu Prinzessin Zelda!

Als Link die Stadt erreicht, wundert ihn, daß die Zugbrücke geschlossen ist. Obendrein verdüstert sich der Himmel, und ein Unwetter zieht auf. All das bestärkt Link in seinem Gefühl, daß hier offensichtlich etwas nicht stimmt...

Ein Blitz zuckt über den nachtdunklen Himmel, und in diesem Augenblick hört Link, wie die Zugbrücke mit lautem Rasseln wieder heruntergelassen wird. Auf einem weißen Pferd prescht Impa an ihm vorbei. Sie hat Prinzessin Zelda bei sich und reitet in wilder Flucht davon!



Zeldas und Links Blicke treffen sich. Die junge Prinzessin wirft ein bläulich glänzendes Objekt in das Wasser des Burggrabens. Wenige Sekunden, nachdem Impa und Zelda in der Dunkelheit verschwunden sind, erscheint ein furchteinflößender Reiter auf einem Rappen. Er kommt aus Hyrule und will wissen, wohin Zelda und ihre Vertraute entkommen sin[d]. Link antwortet nicht, sondern zie[ht] sein Schwert – doch die Macht d[es] Mannes, den er als Ganondo[rf] erkennt, ist zu groß. Mit einer ei[n]zigen Handbewegung lenkt [er] einen magischen Blitzschlag a[uf] Link. Ihm schwinden die Sinne...

Als er wieder erwacht, erinne[rt] er sich an das bläuliche Objek[t], das im Burggraben liegen muß. E[r] taucht hinab und findet tatsächlic[h] die Okarina der Zeit! Kaum hä[lt] er das magische Instrument in de[n] Händen, spricht Zelda auf tele[]pathischem Wege zu ihm.

Link muß mit den drei Heilige[n] Steinen in die Zitadelle der Ze[it] eilen, sie in den Zeitaltar einsetze[n] und Zeldas Wiegenlied spielen [–] dann wird er das Master-Schwer[t] aus dem Zeitenfels ziehen könne[n]. Link zögert keine Sekunde meh[r] und macht sich auf den Weg...



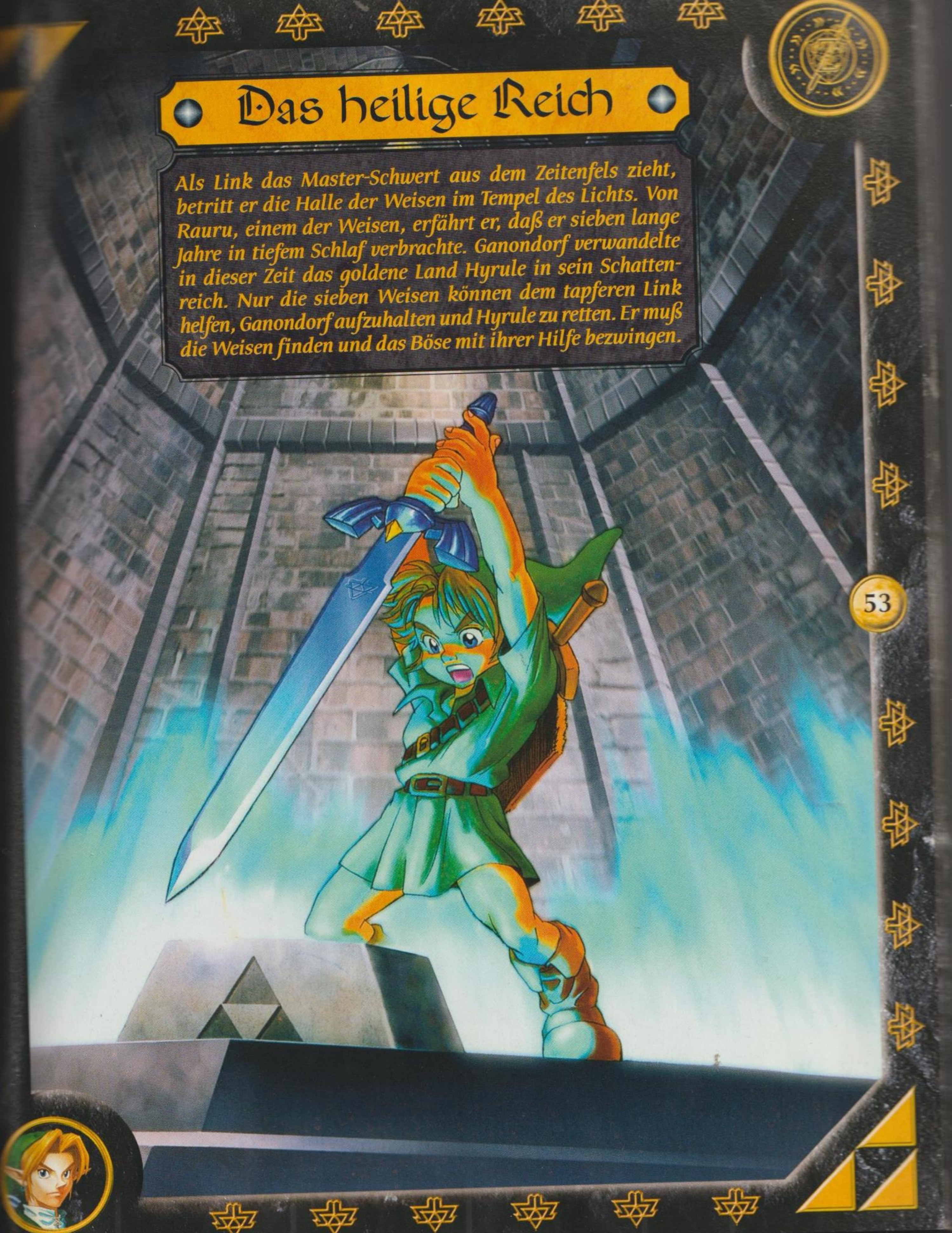


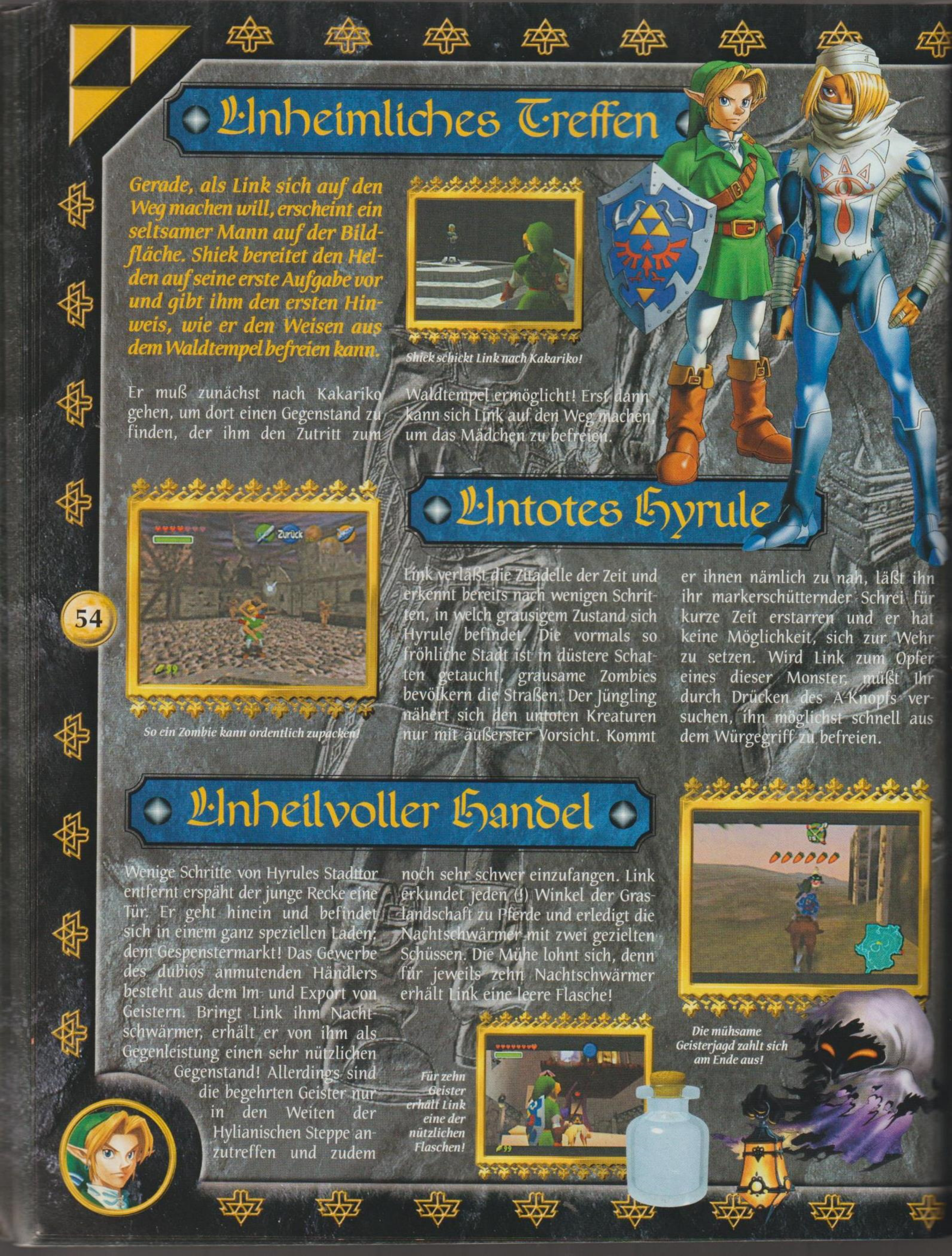
Magischer Teleporter

In Zoras Quelle wartet nicht allein Lord Jabu-Jabu: Hier soll auch eine mächtige Fee residieren! Link schaut sich daher ein wenig um und entdeckt zwei große Felsen, die offensichtlich etwas versperren. Neugierig legt er eine Bombe... und den Zugang zu einer Feen-Quelle frei! Er betritt das kühle Gewölbe und spielt Zeldas Wiegenlied, worauf eine schöne Fee erscheint. Sie überträgt ihm einen mächtigen Zauber: Farores Donnersturm! Mit diesem magischen Teleporter kann sich Link – sollte er in einem Labyrinth in arge Bedrängnis geraten – schnell wieder zu jenem Punkt warpen, an dem er den Teleporter zuvor gesetzt hat! Der junge Abenteurer freut sich über dieses magische Hilfsmittel!

Das heilige Reich

Als Link das Master-Schwert aus dem Zeitenfels zieht, betritt er die Halle der Weisen im Tempel des Lichts. Von Rauru, einem der Weisen, erfährt er, daß er sieben lange Jahre in tiefem Schlaf verbrachte. Ganondorf verwandelte in dieser Zeit das goldene Land Hyrule in sein Schattenreich. Nur die sieben Weisen können dem tapferen Link helfen, Ganondorf aufzuhalten und Hyrule zu retten. Er muß die Weisen finden und das Böse mit ihrer Hilfe bezwingen.





Unheimliches Treffen

Gerade, als Link sich auf den Weg machen will, erscheint ein seltsamer Mann auf der Bildfläche. Shiek bereitet den Helden auf seine erste Aufgabe vor und gibt ihm den ersten Hinweis, wie er den Weisen aus dem Waldtempel befreien kann.

Shiek schickt Link nach Kakariko!

Er muß zunächst nach Kakariko gehen, um dort einen Gegenstand zu finden, der ihm den Zutritt zum Waldtempel ermöglicht! Erst dann kann sich Link auf den Weg machen, um das Mädchen zu befreien.

So ein Zombie kann ordentlich zupacken!

Untotes Hyrule

Link verläßt die Zitadelle der Zeit und erkennt bereits nach wenigen Schritten, in welch grausigem Zustand sich Hyrule befindet. Die vormals so fröhliche Stadt ist in düstere Schatten getaucht, grausame Zombies bevölkern die Straßen. Der Jüngling nähert sich den untoten Kreaturen nur mit äußerster Vorsicht. Kommt er ihnen nämlich zu nah, läßt ihn ihr markerschütternder Schrei für kurze Zeit erstarren und er hat keine Möglichkeit, sich zur Wehr zu setzen. Wird Link zum Opfer eines dieser Monster, müßt Ihr durch Drücken des A-Knopfs versuchen, ihn möglichst schnell aus dem Würgegriff zu befreien.

Unheilvoller Handel

Wenige Schritte von Hyrules Stadttor entfernt erspäht der junge Recke eine Tür. Er geht hinein und befindet sich in einem ganz speziellen Laden, dem Gespenstermarkt! Das Gewerbe des dubios anmutenden Händlers besteht aus dem Im- und Export von Geistern. Bringt Link ihm Nachtschwärmer, erhält er von ihm als Gegenleistung einen sehr nützlichen Gegenstand! Allerdings sind die begehrten Geister nur in den Weiten der Hylianischen Steppe anzutreffen und zudem noch sehr schwer einzufangen. Link erkundet jeden (!) Winkel der Graslandschaft zu Pferde und erledigt die Nachtschwärmer mit zwei gezielten Schüssen. Die Mühe lohnt sich, denn für jeweils zehn Nachtschwärmer erhält Link eine leere Flasche!

Die mühsame Geisterjagd zahlt sich am Ende aus!

Für zehn Geister erhält Link eine der nützlichen Flaschen!

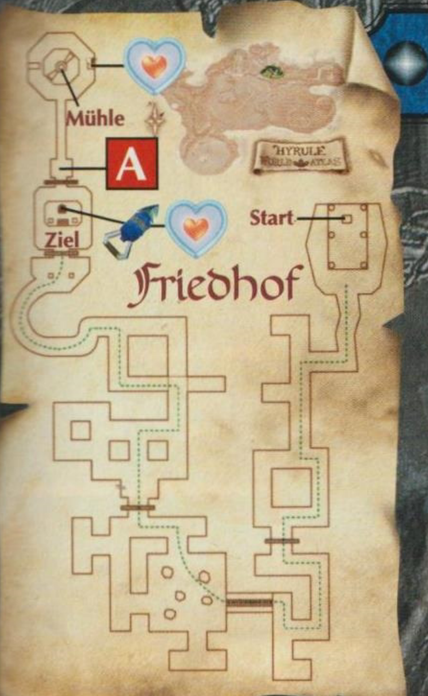



Kakariko im Wandel der Zeit


Die Handwerker haben ganze Arbeit geleistet.

Es ist kaum zu glauben, was aus dem verträumten Dorf Kakariko im Laufe der Jahre geworden ist. Als Hyrule zerstört wurde, entschlossen sich viele Händler, nach Kakariko umzuziehen und dort ihre Waren zu verkaufen, solange es Tag ist. Aber nicht nur die Geschäftsleute ließen das zerstörte Hyrule hinter sich, auch viele Bewohner wechselten ihren Wohnsitz und versorgen Link nun mit neuen Informationen.


Jetzt kann Link seine Treffsicherheit beweisen.



Wettrennen im Totenreich


Link verliert wertvolle Zeit, wenn er in die Feuersäulen läuft.

Traurig, aber wahr – Boris hat das Zeitliche gesegnet. Sein Grab befindet sich links oben auf dem Friedhof in Kakariko. Doch Link stellt schnell fest, daß Boris dem Sensenmann ein Schnippchen geschlagen hat. Er verschiebt den Grabstein und klettert in die Gruft hinunter. Boris' Geist begrüßt den Helden und fordert ihn zu einem Wettrennen heraus. Es gelingt Link, das Ziel als erster zu erreichen, worauf Boris ihm den Fanghaken überläßt. Link muß sich allerdings mächtig anstrengen, denn der Geist behindert ihn mit Feuerkugeln, die er dann und wann auf dem Weg plaziert.

A Rückkehr ins Licht

Als Link den Weg aus dem Grab heraus einschlägt, steht er plötzlich vor einem riesigen Steinquader, der ihm den Weg blockiert. Neugierig untersucht er das Hindernis und entdeckt ein Symbol, das bereits in der Zitadelle der Zeit zu finden war. Könnte das ein Hinweis auf eine Melodie sein? Schnell nimmt er seine Okarina zur Hand und spielt auf ihr die Hymne der Zeit. Die magische Kraft des Liedes läßt den Block verschwinden und Link setzt seinen Weg fort. Überglücklich verläßt er den Tunnel, um sich in der Mühle wiederzufinden. Mit zwei gezielten Sprüngen schnappt er sich noch ein Herzteil und macht sich dann auf den Weg zu den Verlorenen Wäldern.


Hier hilft die Hymne der Zeit!












Rückkehr zur Heiligen Lichtung

Der Eingang zum Waldtempel befindet sich auf der Heiligen Lichtung. Vor vielen Jahren lernte Link dort Salias Lied. Er erinnert sich noch genau an den Weg, den die Musik ihm zeigte. Als er aber die Stelle erreicht, an der ein Unterwassertunnel zu Zoras Reich führt, stellt sich ihm Mido in den Weg. Aus Angst, der Held könnte Böses im Sinne haben, läßt er ihn nicht vorbei. Als Link jedoch die Okarina an die Lippen setzt und Salias Lied spielt, geht Mido zu Seite und Link kann endlich zum Waldtempel vordringen.



Salias Lied überzeugt Mido!



Nach Mido muß Link geradeau links und dann rechts gehen



Die schweren Jungs besiegt Link mit dem Fanghaken.

Der bewachte Irrgarten

Wo sich vor sieben Jahren noch Laubkerle tummelten, sind jetzt monströse Wachen auf Patrouille. Link setzt sie mit dem Fanghaken schnell außer Gefecht. Eine größere Herausforderung stellt allerdings der Wächter in dem schmalen Gang dar, der direkt vor der Lichtung liegt. Link weicht den Bodenwellen, die er mit seiner riesigen Keule erzeugt, geschickt aus. Er rennt von Wand zu Wand, um sich schließlich an dem Wächter vorbeizuschieben.

Dieser Typ macht ganz schön Wellen.



Treffpunkt Heilige Lichtung



Das Menuett des Waldes führt Link zurück an diese Stelle!

Endlich hat Link den geheimnisvollen Ort erreicht. Als er sich dem Baumstumpf nähert, auf dem einst Salia saß, erscheint unvermittelt Shiek. Er lehrt ihn eine neue Melodie: das Menuett des Waldes! Mit diesem Musikstück kann Link jederzeit auf magische Weise zur Heiligen Lichtung zurückkehren.

Jetzt ist Link endgültig bereit, sich dem zu stellen, was im Waldtempel auf ihn wartet. Mit dem Fanghaken zieht er sich zum Eingang über dem Baumstumpf und betritt mutig den düsteren Ort.

So erreicht Link das Portal!



A Leicht zu übersehen

Noch bevor Link das eigentliche Tempelgebäude betritt, legt er den Grundstein für spätere Erfolge. Er schaut sich aufmerksam um und entdeckt an einer Wand Efeuranken, an denen er nach oben klettert. In luftiger Höhe erspäht Link eine kleine Kiste, in der sich ein Schlüssel befindet.



Der Fanghaken leistet wertvolle Dienste.










B Spiel mir die Hymne der Zeit

…dieser Stelle befin… sich ein großer …block, der eine … verbirgt. Die …der Zeit läßt … Koloß ver…winden und Link … weiter in den …nhof des Tem… Rechts neben … Tür befinden …ch erneut Efeuranken, die den Hel…en zu einer Kletterpartie einladen. Auf diese Weise erreicht er die Nische, die ihn zu einer weiteren Tür führt. In Raum 5 gilt es, den Gegner zu besiegen, damit sich die nächste Tür öffnet. Außerdem findet Link hier die Labyrinth-Karte. Auf dem anschließenden Balkon zieht sich Link dann mit dem Fanghaken zum Nachbarbalkon, wo er einen Schalter entdeckt, der das Wasser aus dem Brunnen in Raum 4 abläßt. Das ist also sein nächstes Ziel.

Über die Efeuranken erreicht Link die nächste Tür.



Ist der Gegner besiegt, erhält Link die Karte!



C Steinquader ebnen den Weg

Im Bereich des Raums 14 verschiebt Link zwei große Steinblöcke, um so die höheren Ebenen des Tempels zu erreichen. Zum ersten Block gelangt er, indem er zwei Leitern nach oben klettert. In einer Nische auf der linken Seiten entdeckt er den großen grauen Block. Er packt ihn und zieht ihn aus dem Gang, bis er aus der Nische befreit ist. Pfeile am Boden erleichtern ihm die Orientierung. Anschließend schiebt er den Block weiter, bis dieser von der nächsten Wand aufgehalten wird. Nun geht Link durch die Nische, in welcher der Block lag und erreicht den Quader von der anderen Seite. Jetzt heißt es wiederum schieben, bis der Block in einer Bodenvertiefung versinkt. Bevor Link auf den Block springt, um nach oben zu gelangen, kümmert er sich um den zweiten Quader. In der Nische, die der erste Block füllte, führt eine Leiter nach oben. Über diese erreicht er einen roten Stein. Er schiebt diesen soweit er kann. Anschließend klettert er wieder an der Leiter nach unten und über den grauen Block nach oben. Jetzt schiebt er auch den roten Quader in eine Vertiefung und erreicht die oberste Ebene.



Dieser Block muß herausgezogen werden.












D Der Bogen und seine Folgen

In Raum 18 gelangt Link in den Besitz des Feen-Bogens, nachdem er drei Skelet-Krieger besiegt hat. Diese Waffe eignet sich nicht nur hervorragend zur Bekämpfung von Gegnern. Link kann mit Ihr auch Schalter auslösen, die in Form von Augen an den Wänden hängen. Er geht also zunächst in Raum 14 zurück, in dem er einen solchen Schalter entdeckt hat.

Er löst ihn aus und begradigt Gang 15. Jetzt kann Link in Raum 16 die Truhe mit dem großen Schlüssel öffnen. Danach läßt er sich in das Loch am Boden fallen und setzt seinen Weg in Raum 19 fort. Ein kleiner Umweg durch Raum 20 bringt ihn schließlich zurück zu Raum 14, wo er erneut einen Pfeil in das Schalter-Auge schießt, um seinen Weg fortzusetzen.

Ein gezielter Schuß hat den Gang begradigt.

E Geisterhafte Begegnung



Der Geist darf Link beim Schuß nicht sehen.

Beim Betreten des Waldtempels hat Link bemerkt, daß vier Geister hier ihr Unwesen treiben. Zwei von ihnen kann er hier treffen. Er schießt zuerst aus sicherem Abstand Pfeile in die Bilder, in denen die Geister auftauchen. Hat er alle drei Bilderrahmen getroffen, offenbart sich der Geist. Link kann ihn mit gezielten Bogenschüssen zur Strecke bringen.



Die lodernde Flamme entzündet den Pfeil!

F Durch das Feuer ins Auge

Hier nutzt Link die Gegebenheiten des Raums, um das Schalterauge aufzutauen. Auf den drehenden Plattformen wartet er, bis sich die Fackel zwischen ihm und dem Schalter befindet und schießt dann einen Pfeil durch die Flamme auf das Auge. Der Schalter taut auf und Link läßt sich in Raum 22 in das Loch im Boden fallen!

G Puzzle mit Geist

Schießt Link in diesem Raum einen Pfeil in das Bild des Geistes, fallen Blöcke von der Decke. Link muß sie in einer bestimmten Zeit so verschieben, daß vier der fünf Blöcke den Geist darstellen. Nachdem ihm das gelungen ist, bekämpft er auch den dritten Geist mit dem Bogen.



Link war immer schon ein Puzzle-Fan!

H Der letzte Spuk

Durch eine Drehung verrät sich der Geist.



Hier wartet der letzte Geist auf den tapferen Jüngling. Er versucht, durch Ebenbilder Links Pfeilen zu entkommen. Aber Link fällt auf, daß sich einer der Geister um die eigene Achse dreht, sobald sie alle erscheinen. Das muß der richtige sein! Link deckt ihn mit Pfeilen ein und kann ihn schließlich besiegen. Mit dem Lift fährt er anschließend ins untere Stockwerk, in dem der Endgegner bereits auf ihn wartet.






















Die untere Etage

Unter größter Anstrengung dreht Link die Wände des Raumes, indem er gegen einen der Vorsprünge drückt. Auf diese Weise findet er drei Schalter, die ihm den Weg zum Endgegner ebnen. Ganz nebenbei kann er auch noch eine Skulltula erhalten.

Durch Drehen wird der offene Durchgang verschoben.

Reitendes Unheil
Phantom-Ganon

Der Kampf gegen diesen wilden Reiter gestaltet sich in zwei Phasen. Es ist ratsam, ein paar Feen in Flaschen parat zu haben, denn Link hat hier einen sehr schweren Gegner vor sich! In der ersten Phase reitet Phantom-Ganon aus einem Bild heraus! Link beschenkt ihn mit Pfeilen, sobald der Zaubersog zu sehen ist, der den Gegner aus dem Bild trägt. Mutig steht Link in der Mitte des Raumes und wartet mit dem Bogen auf den richtigen Augenblick, um den Pfeil abzuschießen. Nach drei Treffern beginnt Phase zwei: Phantom-Ganon schwebt durch den Raum und schießt Energiekugeln auf Link. Der Held schwingt tapfer sein Schwert und benutzt es – einem Baseballschläger gleich – dazu, die Energiekugeln auf den Gegner zurückzuschleudern. Allerdings ist Vorsicht erstes Gebot, denn der Dämon ist in der Lage, schnell zu reagieren und abgewehrte Kugeln wieder in Links Richtung auf den Weg zu schicken. Trifft die Energiekugel das Phantom, bearbeitet ihn Link mit dem Schwert und besiegt ihn schließlich.

Das ist der Moment, in dem der Pfeil treffen muß!

Das Schwert kann die Energiekugeln reflektieren.

Wiedersehen mit Salia

Nach dem Kampf gegen das Ungeheuer trifft Link Salia, die sich ihm als eine der Weisen zu erkennen gibt. Sie übergibt ihm das Amulett des Waldes. Links tapferem Einsatz ist es zu verdanken, daß in Kokiri ein neuer Sproß des Deku-Baums gedeiht und die Zukunft des Waldes gerettet ist.

Der Sproß des Deku-Baums garantiert eine friedliche Zukunft!



Terror in der Goronen-Stadt

Nachdem Link von Salia das Amulett des Waldes erhalten hat, macht sich dieser zurück auf den Weg nach Kakariko. Nach einem kurzen Abstecher in die verschiedenen Shops führt ihn das Abenteuer wieder auf den Gebirgspfad. Schließlich erreicht er Goronia, die Stadt der friedlichen Steinfresser.

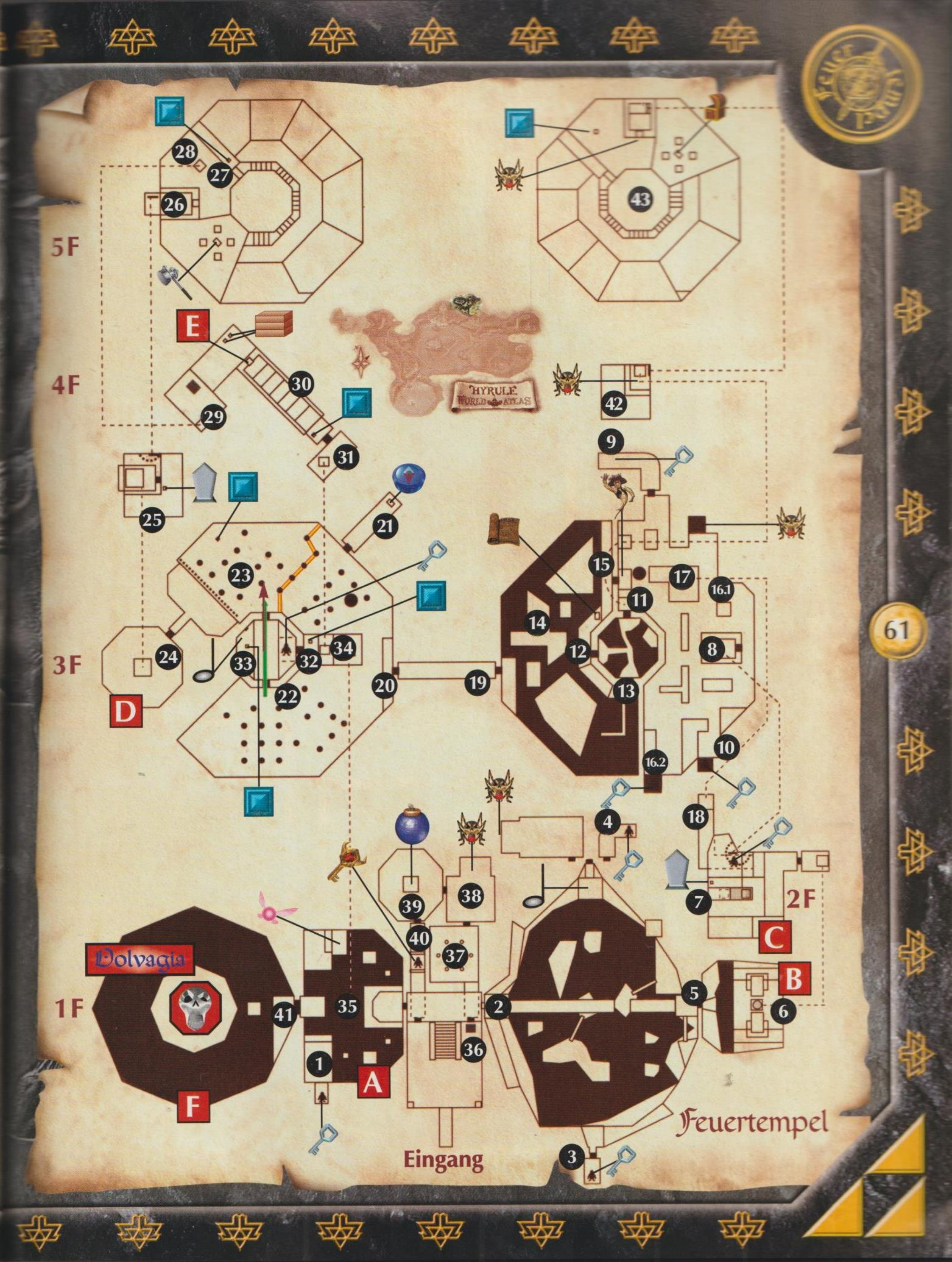
Mit einer Bombe läßt sich der Sohn des Goronen-Führers aufhalten.

In der Stadt selbst flitzt ein rollender Stein umher, den er mit einer geschickt plazierten Bombe aufhält. Der Stein entpuppt sich als Darunias Sohn. Der kleine Kerl gibt sich äußerst gesprächig und erzählt Link, daß fast alle Goronen von Ganondorf in den Feuertempel entführt wurden. Link fragt Darunias Sohn nach dem Volk der Goronen, worauf dieser seine Geschichte erzählt und unserem tapferen Helden im Anschluß die sagenhafte Goronen-Rüstung überreicht, die auch extrem hohen Temperaturen standhält. Die Rüstung kann man später auch für teures Geld, exakt 200 Rubine, in dem Shop bei Darunias Raum kaufen. Nun gilt es nur noch, den Eingang zum Feuertempel zu finden. Dazu

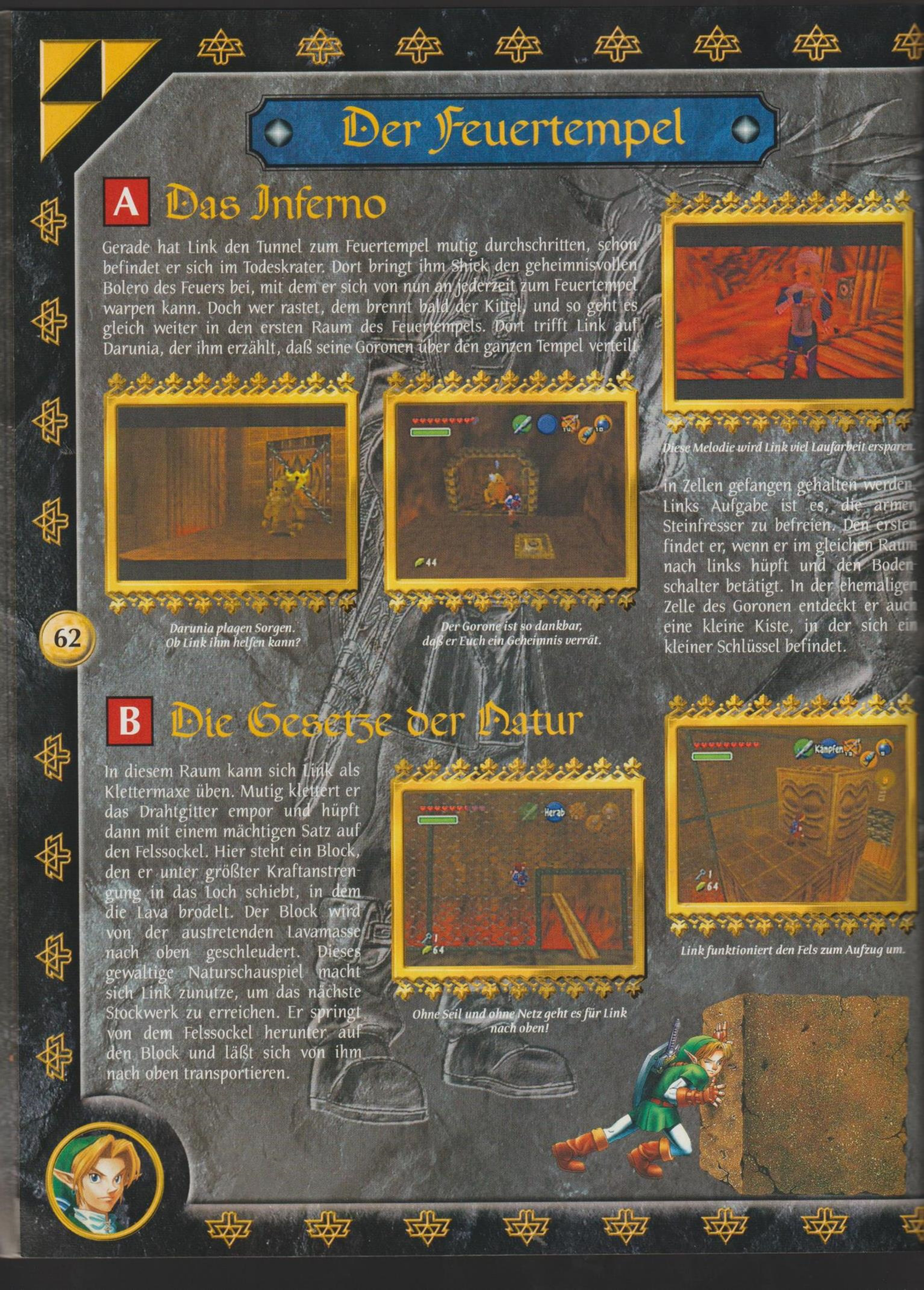
Der kleine Kerl übergibt Link die Goronen-Rüstung.

läuft Link in Goronia zur untersten Ebene und betritt Darunias Raum. Dort steht eine Statue, die sich mit einiger Mühe von ihrem Platz wegziehen läßt. Ist dies erledigt, kann das feurige Unternehmen beginnen...

Hinter der Statue liegt der Eingang zum Feuertempel.



5F
4F
3F
2F
1F
HYRULE
WORLD ATLAS
Dolvagia
Feuertempel
Eingang
A
B
C
D
E
F
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16.1
16.2
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43



Der Feuertempel

A Das Inferno

Gerade hat Link den Tunnel zum Feuertempel mutig durchschritten, schon befindet er sich im Todeskrater. Dort bringt ihm Shiek den geheimnisvollen Bolero des Feuers bei, mit dem er sich von nun an jederzeit zum Feuertempel warpen kann. Doch wer rastet, dem brennt bald der Kittel, und so geht es gleich weiter in den ersten Raum des Feuertempels. Dort trifft Link auf Darunia, der ihm erzählt, daß seine Goronen über den ganzen Tempel verteilt in Zellen gefangen gehalten werden. Links Aufgabe ist es, die armen Steinfresser zu befreien. Den ersten findet er, wenn er im gleichen Raum nach links hüpft und den Bodenschalter betätigt. In der ehemaligen Zelle des Goronen entdeckt er auch eine kleine Kiste, in der sich ein kleiner Schlüssel befindet.

Diese Melodie wird Link viel Laufarbeit ersparen.

Darunia plagen Sorgen. Ob Link ihm helfen kann?

Der Gorone ist so dankbar, daß er Euch ein Geheimnis verrät.

B Die Gesetze der Natur

In diesem Raum kann sich Link als Klettermaxe üben. Mutig klettert er das Drahtgitter empor und hüpft dann mit einem mächtigen Satz auf den Felssockel. Hier steht ein Block, den er unter größter Kraftanstrengung in das Loch schiebt, in dem die Lava brodelt. Der Block wird von der austretenden Lavamasse nach oben geschleudert. Dieses gewaltige Naturschauspiel macht sich Link zunutze, um das nächste Stockwerk zu erreichen. Er springt von dem Felssockel herunter auf den Block und läßt sich von ihm nach oben transportieren.

Ohne Seil und ohne Netz geht es für Link nach oben!

Link funktioniert den Fels zum Aufzug um.



C Geschwind wie der Wind

Erneut muß Link einen Block verschieben, um ihn als Plattform nutzen zu können. Vom Block aus hüpft er auf die Mauer und klettert weiter nach oben. Dort angekommen, setzt er den Fanghaken ein, um den Kristallschalter auszulösen. Dieser deaktiviert für einen kurzen Augenblick die Feuersäule vor dem Klettergerüst. Beeilung ist angesagt, denn die Zeit ist knapp bemessen. Erreicht er das Klettergerüst nicht rechtzeitig, muß Link den Schalter erneut auslösen.

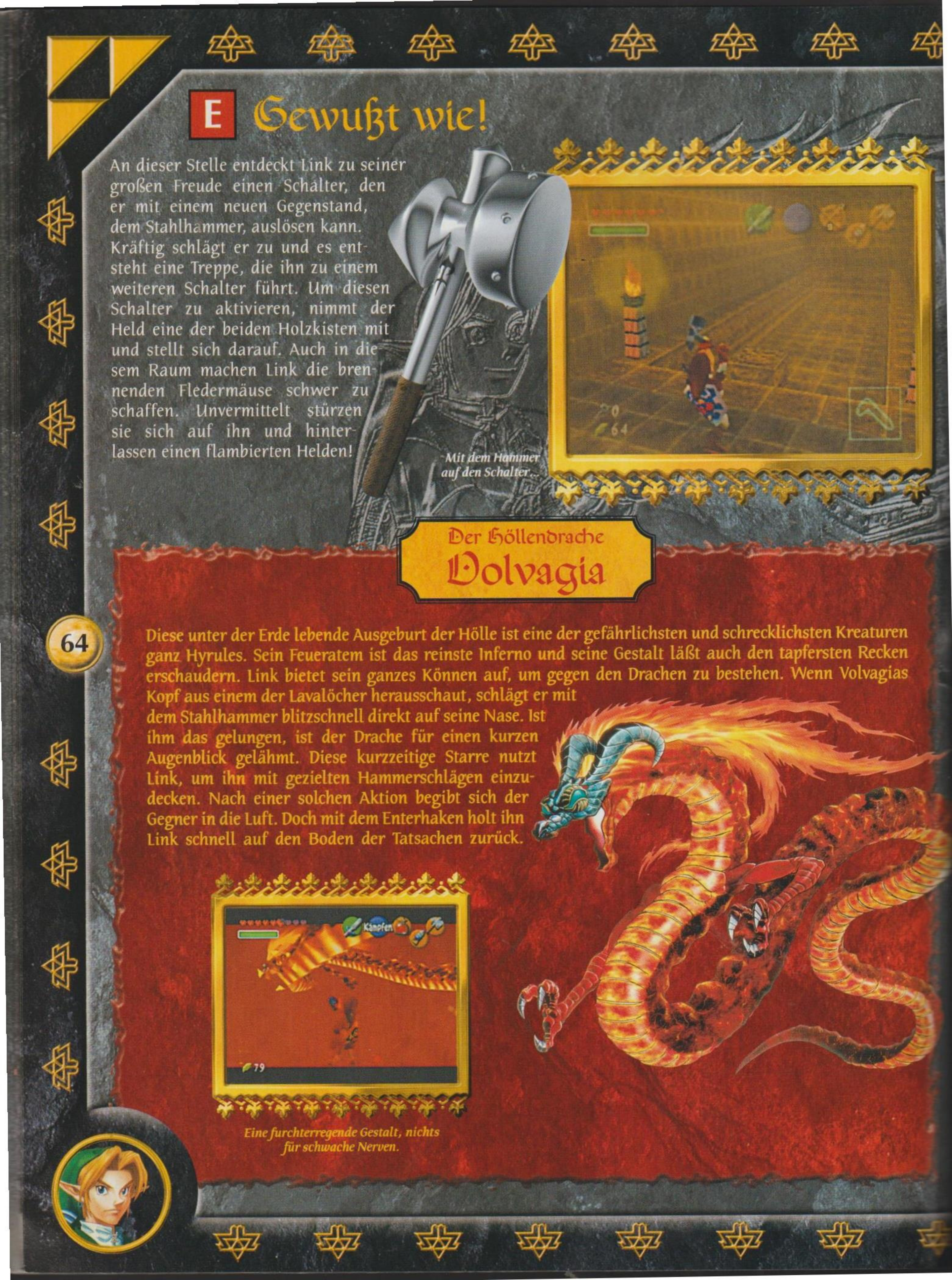
Mit einem Schuß wird der Kristallschalter ausgelöst.

Über den Block auf die Mauer und weiter nach oben!

D Das Spiel mit dem Feuer

In diesem Raum trifft Link auf den Zwischengegner dieses Labyrinths. Dieser präsentiert sich zunächst wie eine große, brennende Vogelscheuche. In diesem Zustand versucht Link, ihn entweder mit einer Bombe aufzuhalten oder – wenn er sich nicht bewegt – mit dem Fanghaken zu treffen. Ist ihm dies gelungen, erscheint eine kleine Bombe, die er mit dem Schwert beackert. Nach einigen Treffern flitzt die Bombe kamikazemäßig wieder ins Feuer und verwandelt sich erneut in die Vogelscheuche, die während des Kampfes insgesamt dreimal die Farbe wechselt. Rot, blau und grün. Hat Link den Gegner besiegt, stellt er sich auf den Block in der Mitte des Raumes und läßt sich weiter nach oben befördern, um dort nach dem legendären Stahlhammer zu suchen.

Der kleine Gegner ist ganz schön flink!



E Gewußt wie!

An dieser Stelle entdeckt Link zu seiner großen Freude einen Schalter, den er mit einem neuen Gegenstand, dem Stahlhammer, auslösen kann. Kräftig schlägt er zu und es entsteht eine Treppe, die ihn zu einem weiteren Schalter führt. Um diesen Schalter zu aktivieren, nimmt der Held eine der beiden Holzkisten mit und stellt sich darauf. Auch in diesem Raum machen Link die brennenden Fledermäuse schwer zu schaffen. Unvermittelt stürzen sie sich auf ihn und hinterlassen einen flambierten Helden!

Mit dem Hammer auf den Schalter...

Der Höllendrache Volvagia

Diese unter der Erde lebende Ausgeburt der Hölle ist eine der gefährlichsten und schrecklichsten Kreaturen ganz Hyrules. Sein Feueratem ist das reinste Inferno und seine Gestalt läßt auch den tapfersten Recken erschaudern. Link bietet sein ganzes Können auf, um gegen den Drachen zu bestehen. Wenn Volvagias Kopf aus einem der Lavalöcher herausschaut, schlägt er mit dem Stahlhammer blitzschnell direkt auf seine Nase. Ist ihm das gelungen, ist der Drache für einen kurzen Augenblick gelähmt. Diese kurzzeitige Starre nutzt Link, um ihn mit gezielten Hammerschlägen einzudecken. Nach einer solchen Aktion begibt sich der Gegner in die Luft. Doch mit dem Enterhaken holt ihn Link schnell auf den Boden der Tatsachen zurück.

Eine furchterregende Gestalt, nichts für schwache Nerven.

Darunia – der Weise

Nachdem Link den Drachen in einem aufreibenden Kampf besiegt hat, erscheint ihm in der Halle der Weisen der Führer der Goronen: Darunia. Er bedankt sich bei Link für die Rettung seines Volkes und offenbart sich als einer der sieben Weisen. Er ist der Weise des Feuers und überreicht dem glücklichen Helden das mächtige Amulett des Feuers. Darunia teleportiert Link zurück in den Todeskrater. Hier kann er mit dem Stahlhammer noch einige Geheimnisse lüften und Herzteile entdecken.



Darunia entpuppt sich als einer der sagenumwobenen Weisen.

Frostration im Zora Land

Nachdem der tapfere Einsatz im Feuertempel ihm das Amulett des Feuers beschert hat, führt das Abenteuer unseren Helden zurück in das Gebiet der Zoras. Was Link dort sehen muß, raubt ihm vor Schreck fast den Atem. Das ganze Gebiet ist von einer dicken Eisschicht überzogen. Selbst König Zora ist in den Eismassen gefangen.



Der König der anmutigen Zoras sitzt im Eis fest.

Link setzt alles daran, dem Fluch ein Ende zu machen und den Endgegner im Wasserpalast zu besiegen. Doch noch ist der Held nicht gut genug ausgerüstet. Ihm fehlen die Eisenstiefel und die Zora-Rüstung. Ohne sie kann er den Wassertempel nicht betreten. Deshalb führt ihn sein Weg zunächst in die Eishöhle. Diesen frostigen Ort erreicht Link, wenn er von dem Platz aus, an dem sich vor Jahren noch der große Fisch Jabu-Jabu befand, von Eisscholle zu Eisscholle in westlicher Richtung hüpft.

Link hüpft von Scholle zu Scholle.



Die Eishöhle

A Sense aus Eis

In diesem Raum geht es für den Helden nur voran, wenn es ihm gelingt, alle fünf silbernen Rubine einzusammeln. Die große, sich drehende Eis-Sense in der Mitte des Raumes erschwert diese Aufgabe erheblich. Nachdem es Link gelungen ist, alle Rubine zu sammeln, öffnet sich auf geheimnisvolle Weise die Tür, und der spitzohrige Recke gelangt in den nächsten Abschnitt der Höhle.



Vorsicht! Die Sense kann erheblichen Schaden anrichten.



Blaues Feuer läßt rotes Eis dahinschmelzen!

B Kaltes Feuer

Sobald Link den Raum betritt, entdeckt er eine blaue Flamme und einen roten Eisblock. Das blaue Feuer ist ein wahrhaft mysteriöses Element. Es brennt nicht, kann aber die roten Eisblöcke zum Schmelzen bringen. Link fängt das blaue Feuer kurzerhand in einer seiner Flaschen ein und gießt es über den Eisblock. Der kalte Block taut auf und gibt eine große Schatztruhe preis. In der Kiste befindet sich die Karte dieses Labyrinths. Jetzt weiß Link genau Bescheid, wo es langgeht.

HYRULE WORLD ATLAS

Eingang

Großer Eisblock

A B C D

1 2 3 4 5 6 7 8 9 11 12 13

Eishöhle










C Mit Köpfchen zum Erfolg!

Erneut ist in diesem Raum nicht nur Muskelkraft, sondern auch Gehirnschmalz gefragt. Soviel ist klar: Link muß die silbernen Rubine einsammeln, um die Tür zu öffnen. Doch wie kommt er an die Rubine heran? Die Lösung des Problems liegt auf der Hand: Link verschiebt den Eisblock und sammelt auf diese Weise die Rubine Stück für Stück ein. Einer davon ist in rotem Eis eingeschlossen. Und um dieses schmelzen zu lassen, benötigt man bekanntermaßen blaues Feuer. Nach getaner



Sind alle Eisrubine eingesammelt, öffnet sich die Tür.

Arbeit kann Link den Block in einen der Abgründe schieben, damit dieser wieder an seiner ursprünglichen Position auftaucht. Von hier aus verschiebt der Held den Block wie in der Karte beschrieben und gelangt so zu der Tür, die ihn in den nächsten Raum führt.

D Die Stiefel aus Eisen

Kaum hat Link den Raum betreten, knallen hinter ihm die Türen zu, und ein Zwischengegner erscheint. Der Weiße Wolfsheimer ist kein allzu furchterregender Gegner, allerdings muß Link die nötige Geduld walten lassen. Wenn er im richtigen Augenblick zuschlägt, ist der Gegner im Handumdrehen besiegt. Nach dem Kampf erscheint eine große Kiste, in der sich die Eisenstiefel befinden. Trägt Link diese Stiefel, kann er unter Wasser damit laufen. Außerdem kann er nun viel tiefer tauchen, als es ihm bislang die Silberschuppe der Zoras erlaubte. Unvermittelt erscheint

Ein Wolfsheimer bewacht die Eisenstiefel.



Mit diesen Stiefeln läuft Link unter Wasser.

Shiek, der Link mit der Serenade des Wassers vertraut macht. Von nun an kann Link sich direkt zum Hylia-See warpen. Doch noch fehlt ihm ein Ausrüstungsgegenstand. Diesen erhält er nur, wenn er den armen, eingefrorenen König Zora aus seiner Misere befreit. Link schüttet das blaue Feuer über des Königs Eiskäfig. Dieser ist dem Helden für die Befreiung so dankbar, daß er ihm die Zora-Rüstung schenkt, mit deren Hilfe Link nun sogar unter Wasser atmen kann. So gerüstet begibt sich Link zum Wassertempel.



Das blaue Feuer befreit Zora aus dem roten Eis.



Die Zora-Rüstung ist praktisch und schön.

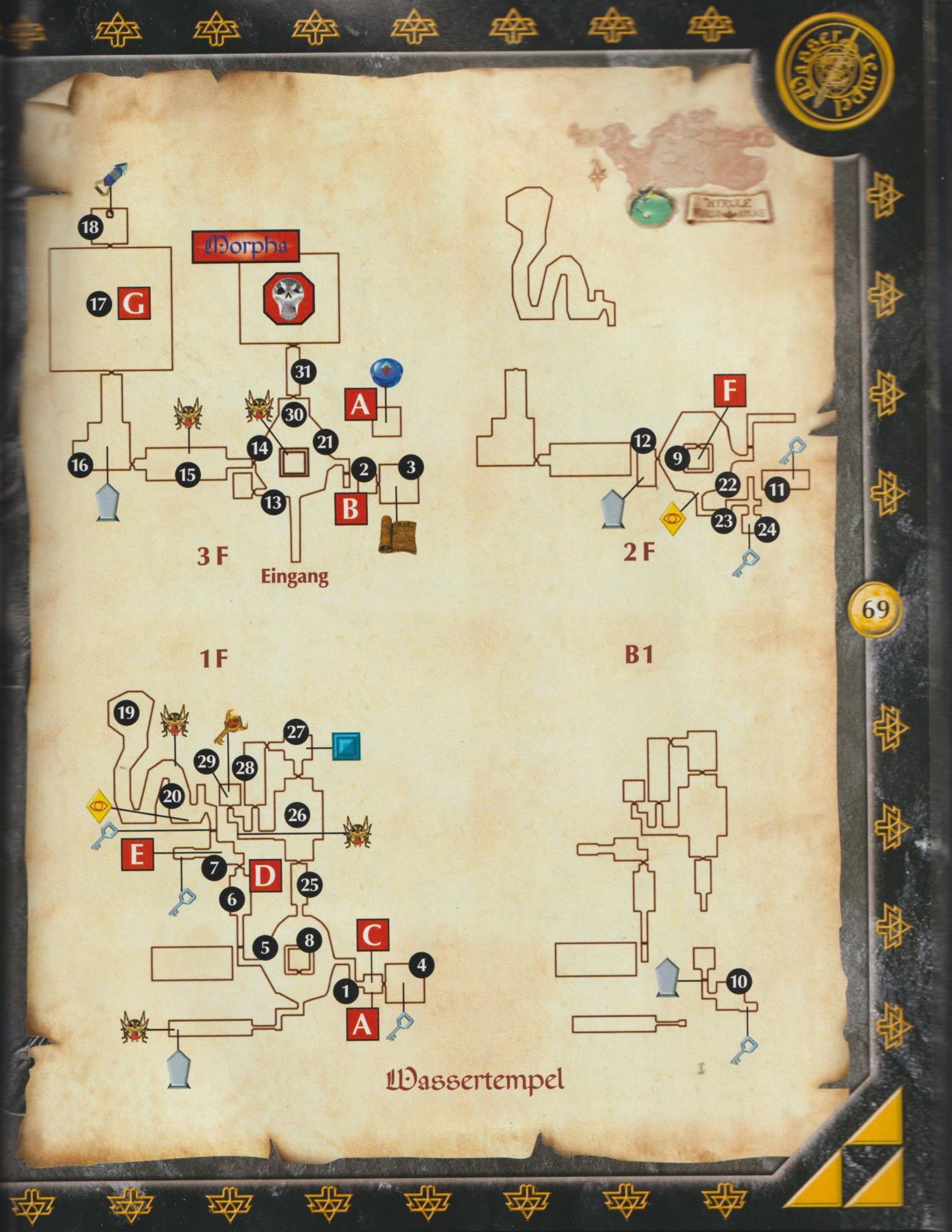











Morpha
3 F
Eingang
2 F
1 F
B1
Wassertempel
HYRULE
18
17
G
31
30
A
21
14
16
15
2
3
13
B
12
F
9
22
11
23
24
19
27
29
28
20
26
E
7
D
6
25
5
8
C
4
1
10



Wassertempel

A B Prinzessin Ruto

Mit der Serenade des Wassers warpt sich Link zum beinahe ausgetrockneten Hylia-See und betritt mittels der Eisenstiefel und der Zora-Rüstung den Wassertempel. Dort trifft er auf die mittlerweile erwachsene Prinzessin der Zoras. Ruto erzählt ihm von ihrem Plan, das Zora-Land vom ewigen Eis zu befreien. Sie erklärt Link, daß es im Wassertempel drei Stellen gebe, an denen man den Wasserstand innerhalb des Tempels ändern könne. Wenn Link der schönen Amphibie folgt, gelangt er in einen Raum, in dem er vor einer Steintafel Zeldas Wiegenlied spielen muß, um den Wasserstand zu ändern.

Die Prinzessin der Zoras weiß über den Wassertempel viel zu berichten.

C Fackeln im Wasser



Gleich zwei Tell-Schüsse muß Link in diesem Raum abgeben.



Auch Dins Feuerinferno eignet sich dazu, die Fackeln zu entzünden.

Nach dem Ablassen des Wassers brennt in dem Raum, in dem Link Ruto getroffen hat, eine Fackel. Die Tür in den nächsten Raum ist aber verschlossen. Um sie öffnen zu können, geht Link geschickt vor. Er schießt Pfeile durch die brennende Fackel und entzündet damit die Fackeln in den Ecken des Raumes. Dabei muß er sich auch noch beeilen, da die Fackeln nach einiger Zeit erlöschen und sich die Tür nur öffnet, wenn beide Fackeln gleichzeitig brennen.













D Quelle des Vergnügens

Auf der rechten Seite dieses Raumes befindet sich ein Kristallschalter. Nachdem Link ihn mit dem Schwert aktiviert, schießt eine große Wasserfontäne aus dem Boden. Der unerschrockene Held springt kurzerhand auf die Krone der Fontäne und von hier aus weiter zur anderen Seite des Raumes. Nur auf diese Weise kann er den großen Graben überwinden.

Link als mutiger Wellenreiter.

E Auf den Spuren Cousteaus

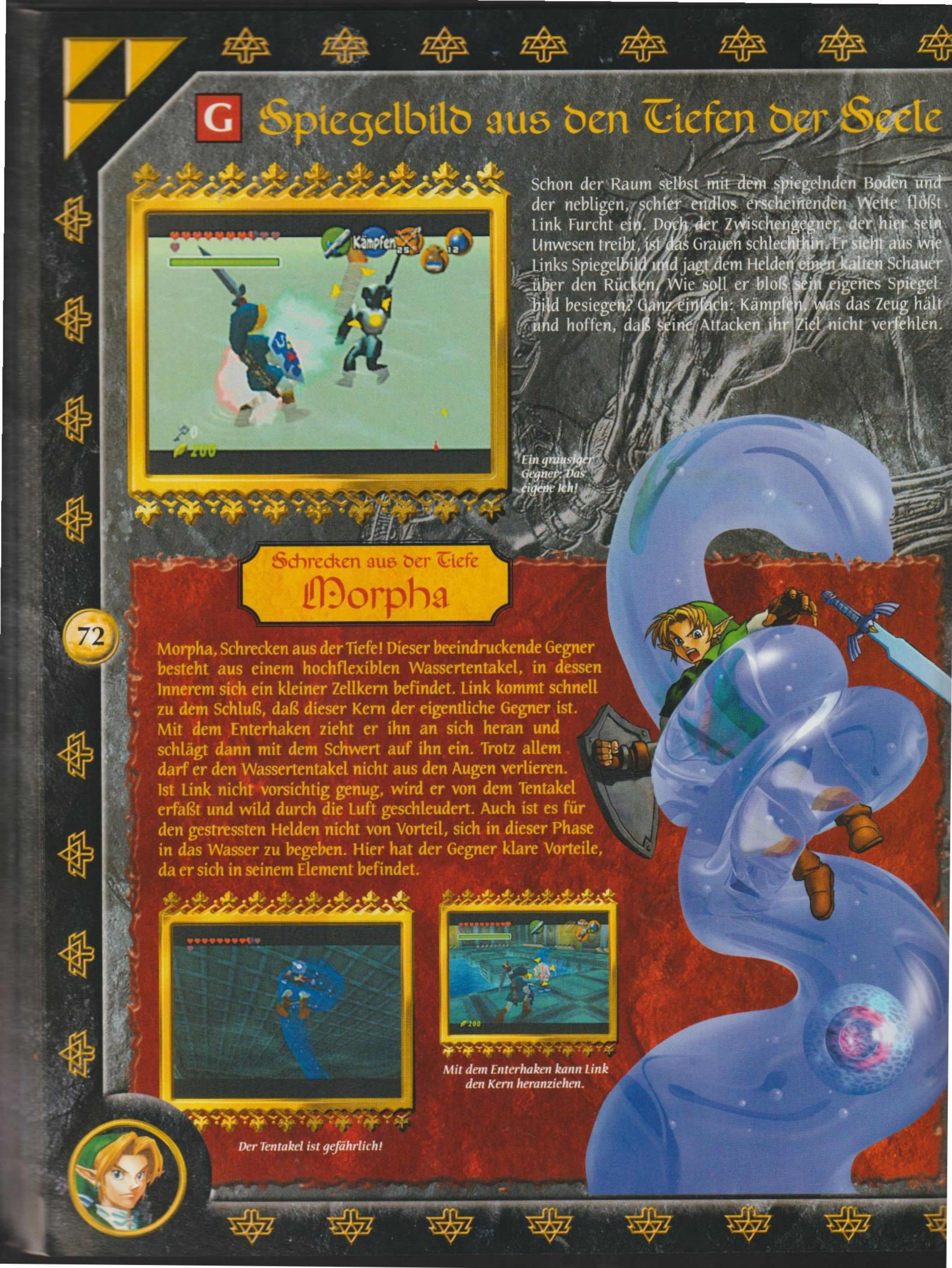
Auch im nächsten Raum muß Link einen Schalter auslösen. Dieses Mal allerdings findet das ganze Geschehen unter Wasser statt. Der Schalter, der sich im Maul einer Drachenskulptur befindet, kann nur mit dem Fanghaken ausgelöst werden. Dann muß es sehr schnell gehen, denn das Tor bleibt nur einen kurzen Augenblick geöffnet. Link wechselt schnell sein Schuhwerk und taucht durch das Tor. Dabei sollte er aber auf die starke Strömung achten, die ihn mitreißen kann.

Beeilung ist angesagt, um das Tor unter Wasser passieren zu können.

F Die 2. Steintafel

Nachdem Link im Inneren des Turmes Zeldas Wiegenlied gespielt hat, wird der Wassertempel bist zur mittleren Stufe geflutet. Jetzt läßt sich der Held mit den Eisenstiefeln innerhalb des Turmes nach ganz unten sinken. Auf diese Weise gelangt er in Raum 10 und kann dort den Schalter aktivieren, um alle Gegner sichtbar zu machen.

Hier geht es hinunter bis ins tiefste Stockwerk.



G Spiegelbild aus den Tiefen der Seele

Schon der Raum selbst mit dem spiegelnden Boden und der nebligen, schier endlos erscheinenden Weite flößt Link Furcht ein. Doch der Zwischengegner, der hier sein Unwesen treibt, ist das Grauen schlechthin. Er sieht aus wie Links Spiegelbild und jagt dem Helden einen kalten Schauer über den Rücken. Wie soll er bloß sein eigenes Spiegelbild besiegen? Ganz einfach: Kämpfen, was das Zeug hält und hoffen, daß seine Attacken ihr Ziel nicht verfehlen.

Ein grausiger Gegner: Das eigene Ich!

Schrecken aus der Tiefe
Morpha

Morpha, Schrecken aus der Tiefe! Dieser beeindruckende Gegner besteht aus einem hochflexiblen Wassertentakel, in dessen Innerem sich ein kleiner Zellkern befindet. Link kommt schnell zu dem Schluß, daß dieser Kern der eigentliche Gegner ist. Mit dem Enterhaken zieht er ihn an sich heran und schlägt dann mit dem Schwert auf ihn ein. Trotz allem darf er den Wassertentakel nicht aus den Augen verlieren. Ist Link nicht vorsichtig genug, wird er von dem Tentakel erfaßt und wild durch die Luft geschleudert. Auch ist es für den gestressten Helden nicht von Vorteil, sich in dieser Phase in das Wasser zu begeben. Hier hat der Gegner klare Vorteile, da er sich in seinem Element befindet.

Mit dem Enterhaken kann Link den Kern heranziehen.

Der Tentakel ist gefährlich!

Zauber der Morgensonne



Es ist vollbracht! Link hat Morpha besiegt. Daraufhin erscheint Prinzessin Ruto, die ihm für die Rettung ihres Volkes dankt und sich als eine der Weisen zu erkennen gibt. Sie überreicht Link das Amulett des Wassers und warpt ihn zurück zum jetzt wieder gefüllten Hylia-See. Dort erscheint Shiek, der wie immer einige wertvolle Tips zum Besten gibt. Auf der kleinen Insel, auf der Link sich gerade befindet, gibt es einen Stein mit einer Inschrift. Von hier aus schießt der junge Held einen Pfeil direkt in die Morgensonne. Diese Aktion verhilft Link zu den magischen Feuerpfeilen.

Von Ruto erhält Link das Amulett des Wassers.

Link schießt einen Pfeil in die Morgensonne.

Schießt Link einen Feuerpfeil ab, wird magische Energie abgezogen.



Die Flucht des Schattendämons

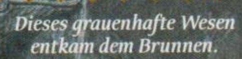
Den feuchten Gefilden des Hylia-Sees mit knapper Not entkommen, begibt sich Link zurück in das friedliche Städtchen Kakariko. Es verschlägt ihm die Sprache, als er sieht, daß die Stadt lichterloh brennt. Am Brunnen trifft Link den mysteriösen Shiek. Kaum beginnen die beiden miteinander zu sprechen, werden sie auch schon wieder unterbrochen.

Mit lautem Getöse entweicht dem Brunnen ein monströses Schattenwesen. Es greift Link an, worauf der couragierte Held in eine tiefe Ohnmacht fällt. Als er wieder erwacht, erzählt ihm Shiek, daß dieses Wesen der Schattendämon sei und Link sich in den Schattentempel begeben müsse. Hierzu überreicht er ihm die Nocturne des Schattens. Ein Lied, mit dem sich Link direkt zum Eingang des Schattentempels warpen kann. Doch zuvor braucht er das Auge der Wahrheit. Das heißt für den jungen Helden, mit der Kantate des Lichts zur Zitadelle der Zeit zurückzukehren. Als Kind läuft er zur Mühle in Kakariko und spielt dem Müller die Hymne des Sturms vor, die er als Erwachsener an gleicher Stelle erlernt hat. Der ist so begeistert von dieser Melodie, daß er kurzerhand die Mühle zur Höchstleistung antreibt und auf diese Weise der Brunnen völlig leer gepumpt wird. Der Weg in das Innere des Brunnens steht Link somit offen!



Eine Stadt brennt!





Dieses grauenhafte Wesen entkam dem Brunnen.



Link musiziert mit dem Müller!

A Fackeln und Särge

Dieser Raum ist nichts für zarte Gemüter. Aufgereiht wie in einem Horrorkabinett befinden sich hier insgesamt sechs große Särge. Link öffnet die Särge, indem er die Fackeln entzündet, die sich ebenfalls in diesem Raum befinden. Er muß jedoch vorsichtig agieren, denn aus den meisten Särgen entfliehen bösartige Kreaturen, gegen die Link die Feen-Schleuder einsetzt. In einem der grausigen Behälter befindet sich jedoch ein kleiner Schlüssel.



Diese Gruft verursacht Gänsehaut!












B Geheimnisvolle Okarina

An dieser Stelle befindet sich eine Statue, aus der unaufhörlich Wasser fließt. Link spielt hier auf seiner unglaublich vielseitigen Okarina Zeldas Wiegenlied. Der Wasserfluß wird unterbrochen und der Wasserpegel innerhalb des Brunnens senkt sich. Nun erreicht Link auch die Schatztruhe, die sich bei (1) befindet und ein Herz in sich birgt.

Hier wirkt Zeldas Wiegenlied wahre Wunder.

C Der große Hirnsauger

Um ihn zu besiegen, reicht es nicht aus, seine Tentakel zu bekämpfen, da diese sich nach wenigen Augenblicken wieder regenerieren. Der Kopf des ekligen Hirnsaugers ist Links Ziel. Der furchtlose Held attackiert ihn mit mächtigen Schwerthieben. Die Tentakel setzt er mit dem Bumerang für kurze Zeit außer Gefecht. Nachdem Link den Kopfparasiten besiegt hat, erscheint eine Truhe, in der sich das Auge der Wahrheit befindet. Mit diesem Gegenstand ist Link nun in der Lage, beispielsweise geheime Durchgänge in Wänden zu sehen, die vorher unsichtbar waren.

Der Hirnsauger sieht nicht nur übel aus, er riecht auch nicht lecker!

Hinter der Truhe, die das Auge der Wahrheit enthielt, befindet sich eine weitere.



Der Schattentempel

Link begibt sich wieder in die Zitadelle der Zeit und reist zurück in die Zukunft. Mit dem Auge der Wahrheit ausgerüstet, spielt er als Erwachsener auf seiner Okarina die Nocturne des Schattens. Diese geheimnisvolle Melodie, die ihm der noch geheimnisvollere Shiek überreicht hat, warpt Link direkt zum Eingang des Schattentempels.

Link betritt den düsteren Schattentempel.

A Das Ende der Schwerkraft

Nachdem sich Link mit Hilfe des Auges der Wahrheit nach kurzem Kampf mit einem gefährlichen Hirnsauger bei (4) die Gleitstiefel geholt hat, kehrt er zurück zu (1). Den großen Abgrund überwindet er, indem er zum ersten Mal seinen neuen Ausrüstungsgegenstand einsetzt. Dank der grandiosen Gleitstiefel überwindet er für kurze Zeit die Schwerkraft. Ein fantastisches Gefühl!

B Gefahren am laufenden Band

Dieser Raum erinnert Link an einen gut ausgestatteten Folterkeller. Gewaltige Sprünge über gähnend tiefe Abgründe sind an der Tagesordnung. Guillotinen und Fallbeile, Gegner und Fallen – all diese Schrecken muß Link mit einer gehörigen Portion Mut, Geschicklichkeit und Cleverness überwinden. Doch da unser junger Held die Nerven behält, passiert er auch diesen Raum unbeschadet.

Links Abenteuer nimmt an Schärfe zu!



C Im Angesicht des Todes

Das Auge der Wahrheit zeigt Link einen Block, der sonst nicht zu sehen ist. Diesen Steinquader zieht und schiebt er so, daß ihm die Stachelplatten nicht auf den Kopf knallen. Er befördert den Quader ganz nach hinten, steigt darauf und erreicht so die obere Ebene des Raumes.

Dieser Block bewahrt Link vor Kopfschmerzen.

Link springt mutig auf die Stachelplattform.

Von hier aus kommt er an die verbliebenen Schatzkisten heran. Eine der Kisten erscheint erst, nachdem Link den Schalter ausgelöst hat.

D Bomben-Idee

Eingeschlossen in diesen Raum besiegt Link erst einmal alle Gegner, um die Tür zum Ausgang wieder zu öffnen. Von allen klaustrophobischen Zwängen befreit, betrachtet sich der Recke den Raum in aller Ruhe. In der Mitte steht eine große Schädelvase. Link wirft eine Bombe direkt in die Vase, die daraufhin mit lautem Getöse explodiert. In ihr befand sich ein kleiner Schlüssel, den Link natürlich sofort einsammelt.

Die Bombe muß in den Schädel hinein.

E Vom Winde verweht

Mächtige Ventilatoren blasen Link einen kräftigen Wind um die Ohren. Gegen die starken Windböen kommt der leichtgewichtige Held nicht an. Im Rucksack schaut er nach, was man einsetzen könnte, um dem Wind zu widerstehen. Er wird fündig: die Eisenstiefel. Mit diesem wuchtigen Schuhwerk ist das Vorankommen kein Problem mehr. Allerdings gibt es eine Stelle in diesem Raum, an der Link die Gleitstiefel benötigt, um zu (17) zu gelangen.



Der Wind bereitet Link einige Sorgen.

B3/B4

Bongo Bongo

Schattentempel

F Die verlorenen Seelen

Hier entdeckt Link ein abgetakeltes Schiff. Eingraviert in den Boden, findet Link an Deck des Kahns das Symbol des Triforce. Er zückt die Okarina und spielt Zeldas Wiegenlied. Daraufhin setzt sich das Schiff in Bewegung und transportiert Link durch die gefährlichen Fluten. Während der Fahrt erscheinen plötzlich zwei Gegner, die der Held tapfer bekämpft. Kurz vor dem Ziel springt Link vom Schiff, da es zu sinken beginnt.



Link begegnet zwei Matrosen der unangenehmen Sorte.













G Lustige Quetschkommode

Sobald Link diesen Raum betritt, läßt ein mysteriöser Mechanismus die mit Stacheln bestückten Holzwände unaufhörlich auf ihn zu rücken. Link gerät nicht in Panik, sondern aktiviert Dins Feuerinferno. Das Feuer brennt die beiden Holzwände nieder, der erleichterte Held erreicht die Schatzkisten.

Der Feuerzauber löst das Problem.

H Feuer frei!

Am Fuße der Statue vor dem Endgegner-Raum befinden sich einige Donnerblumen. Allerdings kann Link sie nicht erreichen, da sie sich am anderen Ufer befinden. Er schießt deshalb einen seiner Feuerpfeile direkt in die Bomben hinein, um diese zu zünden. Die Explosion reißt die Statue vom Sockel. Sie fällt genau richtig und bildet für Link nun eine Brücke zwischen beiden Ufern.

Diese Donnerblumen sind Links Ziel.

Wir machen den Weg frei!

Bestialische Schattenmonstrosität
Bongo Bongo

Link hat es endlich geschafft. Etwas nervös steht er Bongo Bongo gegenüber. Dieser Finsterling besteht aus zwei großen, musikalisch begabten Händen und einem unsichtbaren Auge. Link schießt Pfeile auf die Hände, um sie zu stoppen. Mit dem Auge der Wahrheit kann er dann Bongo Bongos Auge erkennen. Ein gezielter Pfeilschuß direkt auf das Auge paralysiert Bongo Bongo für einen kurzen Augenblick. Dies nutzt Link, um mit dem Schwert auf den Gegner einzuschlagen. Nach gewonnenem Kampf erscheint Impa und übergibt Link das Amulett des Schattens.

Die Hände kann man auch mit dem Schwert treffen.

Das Auge haßt Pfeile.

Geisterhafte Visionen



Nachdem Link das Geheimnis des Schattentempels gelöst und die bestialische Schattenmonstrosität Bongo Bongo bezwungen hat, wird er von Impa mit seiner nächsten Aufgabe betraut: Im Geistertempel wird ein weiterer Weiser gefangengehalten, den es nun zu befreien gilt. Der Tempel befindet sich im Inneren des in der Gespensterwüste liegenden Kolosses. Bevor Link dorthin gelangt, muß er jedoch die Gerudo-Festung passieren. Hier erwartet ihn eine erste Prüfung, für deren Bestehen es ratsam ist, seinen Vorrat an Pfeilen bis zum Maximum aufzustocken.

Die Brücke und der Zimmermann

Um schneller zum Bestimmungsort zu gelangen, hat Link Epona zu sich gerufen und ist mit dem Pferd zum Eingang des Gerudotals geritten. Nachdem er die zerstörte Brücke mit Hilfe des Enterhakens oder seines Pferdes überquert hat, begegnet er dem Chef der Zimmerleute. Dieser trauert um seine Leute, die ihn verlassen haben, um sich den Gerudo-Kriegerinnen anzuschließen. Nun fürchtet er, daß seine Arbeiter gefangen gehalten werden. Er bittet Link, nach den Zimmerleuten zu schauen, wenn er sich zur Gerudo-Festung begibt.

Die zerstörte Brücke läßt sich mit Epona oder mit Hilfe des Enterhakens überqueren.

Der Chef der Zimmerleute vermißt seine Arbeiter.

Gerudotal

Gerudo Festung

Hylianische Steppe

Die Gerudo-Festung



Link betritt die gut bewachte Gerudo-Festung und wird sofort von den Wachen entdeckt und eingesperrt. Nun findet er sich in einem Raum wieder, dessen einziger Ausgang sich weit über ihm befindet. Doch mit Hilfe des Enterhakens fällt es ihm leicht, sein Gefängnis wieder zu verlassen. Er steht nun auf einem Balkon, von dem aus er die gesamte Festung überblicken kann. In diesem gewaltigen Bauwerk befinden sich die vier Zimmerleute John, Paul, George und Ringo. Vom Balkon aus springt Link nach unten und begibt sich dort in die erste Tür. Im Inneren stehen Holzkisten bereit, um sich vor den Wachen zu verstecken. Hier greift Link auf Pfeil und Bogen zurück, um die Wachen auszuschalten. Auf der Karte sieht er, welchen Weg er gehen muß, um alle Zimmerleute zu finden. Dabei kennzeichnen die roten Linien Wege innerhalb der Festung, die grünen Linien zeigen Wege außerhalb der Festung. Nachdem Link alle Zimmerleute befreit hat, wird ihm der Gerudo-Paß verliehen, der ihn berechtigt, jederzeit die Festung zu betreten. Zudem kann er sich nun zu seinem nächsten Ziel, dem Geistertempel, begeben.

Ist die Wächterin der Zelle bezwungen, hinterläßt sie den Zellenschlüssel.

Die patrouillierenden Wachen lassen sich mit Pfeilen ausschalten.

Nach der Befreiung der Zimmerleute erhält Link den Gerudo-Paß.



Der Weg durch die Wüste

Zwischen der Gerudo-Festung und dem Geistertempel im Wüstenkoloss liegt ein langer und beschwerlicher Weg, die Gespensterwüste. Als erstes erwartet ihn ein riesiger Treibsandgraben, den er überwindet, indem er sich auf die Holzkiste vor dem Graben stellt und von dort aus mit dem Enterhaken eine der Kisten auf der anderen Seite anvisiert. Trägt Link die Gleitstiefel, kann er den Graben noch einfacher überqueren, er läuft einfach hinüber. Nun muß Link im dichten Sandsturm den Flaggen folgen. Folgt der Held einer Flagge nach der anderen, gelangt er zu einem Gebäude, das von mehreren Flaggen eingekreist ist. Hier beginnt der dritte Teil der wüsten Wüsten-Quälerei. Auf dem Dach des turmartigen Gebildes findet Link eine Inschrift, die auf ein Phantom hinweist, das den Leser dieser Zeilen zum Wüstenkoloss führen wird. Allerdings nur dann, wenn derjenige das Auge der Wahrheit besitzt. Link setzt diesen Gegenstand ein und sieht einen Geist, der ihn auffordert, ihm zu folgen. Nun muß der Abenteurer alles daransetzen, dicht hinter dem Geist zu bleiben, was auch immer geschehen mag. Gelingt es ihm, dem Phantom trotz ständiger Richtungsänderungen und auftauchender Gegner zu folgen, erreicht er den Wüstenkoloss.



Den Geist kann Link nur mit dem Auge der Wahrheit sehen.

Der Wüstenkoloss



Als Link den Wüstenkoloss betritt, stellt er fest, daß er keinen Zutritt zum Geistertempel erlangen kann. Beide Eingänge zum Tempel sind unzugänglich. Der linke Eingang ist ein schmaler Schacht, den höchstens ein Kind betreten kann. Der rechte Eingang wird von einem riesigen Felsen blockiert, den Link trotz des Goronen-Armbands nicht ziehen oder schieben kann. Als er entmutigt das riesige Monument verläßt, trifft er auf Shiek.

Von diesem erfährt er, daß er den Koloss zunächst als Kind besuchen muß, um den Tempel betreten zu können. Damit Link nicht den gesamten Weg zu Fuß zurücklegen muß, bringt ihm Shiek das Requiem der Geister bei. Mittels dieser Melodie kann Link jederzeit zum Wüstenkoloss zurückkehren, ohne die Geisterwüste durchqueren zu müssen. Nachdem Link den Tempel als Kind betritt, trifft er auf Naboru, die ihn bittet, für sie die Krafthandschuhe aus dem Tempel zu besorgen. Link willigt ein und kriecht durch einen schmalen Spalt ins Innere des Tempels.



Der Geistertempel Teil 1

Sind alle Gegner zerstört, öffnen sich beide Gitter.

A Ein Schild brennt

Nachdem Link durch den Schacht gekrochen ist, findet er sich in einem Raum wieder, in dem gleich mehrere Gefahren lauern. In acht nehmen sollte er sich vor allem vor den Feuerflatterern. Berühren diese nämlich den Deku-Schild des Helden, verbrennt er und Link steht ohne Schutz da. Zusätzlich zur fliegenden Gefahr befindet sich noch ein Armos-Ritter in der Mitte des Raums. Link zerstört den steinernen Ritter und alle Fledermäuse. Die Gitter, die die beiden Türen versperrten, öffnen sich.

B Schädel und Bumerang

Zunächst betritt der Abenteurer den Raum links von dem engen Durchlaß. Hier muß er einen mächtigen Skelettkrieger und einen fliegenden Totenschädel bezwingen. Dieser läßt sich am einfachsten besiegen, wenn Link ihn zunächst mit dem Bumerang betäubt und ihn dann mit der Feen-Schleuder abschießt. Ein Treffer reicht bereits aus, um den Flugschädel in den Abgrund zu befördern. Nun muß Link seine Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Auf der gegenüberliegenden Ebene befindet sich ein Kristallschalter, den es mit dem Bumerang zu treffen gilt.

Der Schalter muß mit dem Bumerang von hinten getroffen werden.

Ist dies gelungen, senkt sich die Brücke nach unten.



C Der Feuerfluch der Mumie

Eine feuerspeiende Mumie greift Link im Raum (4) an. Der Held kann den Gegner mit Dins Feuerinferno bezwingen oder ihn an die Stelle dirigieren, an der ein Feuer entflammt, wenn er den Kristallschalter betätigt. Entscheidet er sich für letztere Möglichkeit, so muß er wissen, daß die Mumie seinen Bewegungen in spiegelverkehrter Weise folgt. Läuft Link also nach vorn, bewegt sich auch die Mumie nach vorn. Nach diesem Prinzip muß der Gegner vor die verschlossene Tür des Raumes bewegt werden. Hat er die Mumie da, wo er sie haben wollte, aktiviert er mittels der Feen-Schleuder den Schalter und die Mumie verbrennt. So einfach ist das!

D Der verborgene Schlüssel

Im nächsten Raum angekommen, bezwingt Link zunächst die Gegner, um dann die fünf silbernen Rubine einzusammeln. Daraufhin senkt sich eine Gitterbrücke nach unten, über die Link zur anderen Seite des Raumes gelangt. Auf der anderen Seite befinden sich zwei Fackeln, die Link mit einem Deku-Stab oder mit seiner Feuermagie entzündet. Sobald die Fackeln brennen, erscheint auf der Seite, auf der Link den Raum betreten hat, ein Truhe, die einen kleinen Schlüssel beinhaltet. Mit diesem Schlüssel öffnet Link nun im Raum (6) die Tür.



Zündet Link die Fackeln an, erscheint die Truhe.



Mit Hilfe der Krabbelmine kann der Spalt vergrößert werden.

E Es werde Licht

Nachdem Link die Tür geöffnet hat und eine Steilwand nach oben geklettert ist, gelangt er in den nächsten Raum (7). Hier aktiviert er zunächst den Kristallschalter, der eine Truhe mit einer Krabbelmine erscheinen läßt. Ein Wink mit dem Zaunpfahl, denn diese Krabbelmine muß Link nun nutzen, um den Spalt im Felsen über ihm in ein großes Loch zu verwandeln. Es gelingt ihm: Licht fällt auf die am Boden angebrachte Sonne und die verschlossene Tür öffnet sich.



Licht fällt auf die goldene Sonne und die Tür öffnet sich.

F Der Statuen-Raum

Links Schritte führen ihn in einen Raum mit einer riesigen Statue. Hier schiebt er zunächst den Armos-Ritter in den Abgrund, so daß dieser auf dem Schalter landet, der die Tür auf der höher gelegenen Ebene des gleichen Hallenflügels öffnet. Bevor er den Raum durch diese Tür verläßt, holt er sich noch die Labyrinth-Karte, indem er an der Fackel einen Deku-Stab entzündet und mit diesem auf die untere Ebene der Halle springt. Nun zündet er die beiden Fackeln an, die unmittelbar vor der riesigen Statue stehen. Es erscheint eine Truhe, in der die Dungeon-Map zum Vorschein kommt.













G Der Raum der vielen Rätsel



Wenn Link alle Rubine sammelt, entzündet sich die Fackel.

Im Raum (10) muß Link gleich mehrere Rätsel lösen. Bevor er sich jedoch seinen Aufgaben zuwendet, beseitigt er die laserschießenden Wächter auf Kosten seines Bombenvorrats. Nun schiebt er den Block, auf dem eine Sonne angebracht ist, in den Lichtschein. Auf diese Weise öffnet er die Türen des Raumes. Als nächstes sammelt der Abenteurer die fünf silbernen Rubine ein. Wie von Geisterhand entzündet sich die Fackel, die sich direkt vor dem Teppich am Eingang befindet. Link entfacht die anderen drei Fackeln (siehe Karte) und an anderer Stelle des Raums erscheint eine Truhe, die einen Schlüssel beinhaltet.



Licht bringt die Truhe zum Vorschein.

Naborus Entführung

Kurz nachdem Link die Handschuhe an sich genommen hat, hört er laute Hilfeschreie. Sie stammen von Naboru, die sich in arger Bedrängnis befindet. Die Gerudo-Kriegerin wird von zwei Hexen mit schwarzer Magie attackiert und gefangengenommen. Danach verschwinden die beiden Hexen wieder im Wüstenkoloss. Link hatte der Kriegerin versprochen, ihr die Krafthandschuhe zu besorgen und dieses Versprechen wollte er halten. Zunächst würde er die Handschuhe aber selbst benötigen, denn wenn der Held als Erwachsener zum Wüstenkoloss zurückkehren würde, wäre er in der Lage, selbst die Krafthandschuhe zu tragen und könnte so einen weiteren Bereich des Geistertempels erkunden.

Der Geistertempel Teil 2

H Die Kraft des Silbers

Dank seiner neuen Errungenschaft kann Link nun den zweiten Gang des Geistertempels betreten. Im ersten Raum (13) räumt er zunächst den Laserwächter mit einer Bombe aus dem Weg. Link erkundet den Raum genau. Dabei fällt ihm ein an der Decke angebrachter Schalter auf, den er mit Hilfe des Enterhakens aktiviert. Daraufhin öffnen sich die beiden mit Gittern verschlossenen Türen. Zunächst wendet sich der Held dem linken Raum (14) zu, in dem er auf dem Boden ein Triforce-Symbol entdeckt. Er spielt Zeldas Wiegenlied. An anderer Stelle des Raumes erscheint eine Truhe. Nachdem sich Link mittels des Enterhakens zur Truhe begibt, entdeckt er hier den Kompaß.



Geister-Tempel

4F

27 O 32 28 29 P 30 31 26

3F

Killa Ohmaz

33 L 9 20 G 10 24 N 21 25 22 M 11 23

2F

F K 7 E 8 19 18 J C Eisfalle

1F

4 B 5 3 6 D 14 I 17 16 15 13 2 A 1 12 H

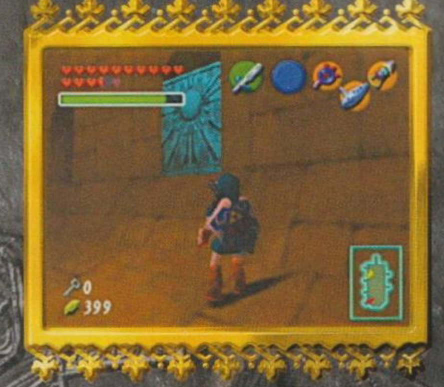
Eingang

HYRULE WORLD ATLAS



I Rolling Stones

In dieser Halle (4) sammelt Link fünf silberne Rubine ein, um die Tür zum nächsten Raum zu öffnen. Vier der Steine lassen sich relativ leicht finden. Den letzten Rubin hingegen erhält Link nur, wenn er die Gleitstiefel einsetzt und von der Eingangsebene des Raums direkt auf den in der Luft schwebenden Gegenstand zuläuft. Um den Felsblock verschwinden zu lassen, der in einer der Nischen steckt, spielt Link die Hymne der Zeit. Daraufhin wird der Block in eine der anderen Nischen transportiert. Im nächsten Raum (16) entdeckt Link eine Truhe, die einen kleinen Schlüssel beinhaltet.



Um den Block verschwinden zu lassen, spielt Link die Hymne der Zeit.



J Die Kobra-Statue

Im Raum mit der Kobra-Statue (18) besteht die Aufgabe des Helden darin, daß reflektierende Licht, das von der Statue ausgeht, auf die an der Wand plazierten Sonnen zu lenken. Sobald der Lichtschein eine der Sonnen erreicht, löst dies im gleichen Raum etwas aus. Bewegt Link die Statue im Uhrzeigersinn, beschert ihm die erste Sonne, die vom Licht berührt wird, eine Truhe mit Rubinen, die zweite eine Truhe mit einer Falle, die dritte öffnet die Tür und die vierte läßt einen weiteren Gegner erscheinen. Den Gegner in diesem Raum kann Link übrigens nur mit dem Auge der Wahrheit sehen.



Link lenkt den Lichtschein der Statue auf die Sonnen.

K Die Hände der Statue

Mit den Gleitstiefeln läuft Link zur Hand.

Als Link den Raum mit der Kobra-Statue verläßt, findet er sich in einem Raum wieder, den er bereits als Kind betreten hat. Erneut blickt er auf die riesige Statue. Diesmal jedoch befindet er sich im Ostflügel der Tempelhalle. Auf der linken Hand der Statue erkennt Link ein Triforce-Symbol. Um dorthin zu gelangen, begibt sich Link zur obersten Ebene der Halle und läuft von dort aus mit den Gleitstiefeln zur Hand. Hier spielt er Zeldas Wiegenlied. Auf der anderen Hand der Statue erscheint eine Truhe, die Link mit dem Enterhaken erreicht. Sie enthält einen weiteren kleinen Schlüssel.



L Abkürzung zur Eingangshalle

Von der obersten Ebene der Halle kann Link nun seinen Weg fortsetzen. Bevor er jedoch die verschlossene Tür öffnet, gelangt er mittels des Enterhakens zu der gegenüberliegenden Plattform. Hier findet er nicht nur eine Truhe vor, sondern auch einen Schalter, den er mit Hilfe des Stahlhammers aktiviert. Dieser Schalter öffnet den Haupteingang der Statuenhalle, der ihn auf kürzestem Weg zurück in den Eingangsbereich des unheimlichen Wüstenkolosses führt.

M Die helfenden Ritter

Nachdem Link in Raum (21) alle Gegner bezwungen hat, öffnet sich die mit Gittern verschlossene Tür. Diese führt den Abenteurer in einen Raum, der zwei Ausgänge besitzt. Um den Ausgang zu seiner Rechten zu öffnen, muß einer der Armos-Ritter auf den Schalter gelockt werden. Den zweiten Ausgang kann Link erst öffnen, nachdem er den Spiegelschild gefunden hat.





Mit Hilfe des Schildes lenkt Link das Licht zur Sonne.

N Die Wege des Lichts

Hat Link den Stahlkrieger in Raum (23) bezwungen, findet er den Spiegelschild. Dieser Schild hat die Macht, Licht zu reflektieren. Dies kommt dem Helden in Raum (22) zugute. Hier muß er nämlich das durch ein Fenster fallende Licht mittels des Schildes auf die an der Wand plazierte Sonne reflektieren. Es gelingt ihm und die Tür zu Raum (24) öffnet sich. So gelangt er in den Besitz des kleinen Schlüssels, mit dem er nun den noch verschlossenen Raum (25) öffnet. Hier erledigt er zunächst die beiden Laserwächter und klettert dann die sich verschiebenden Wände nach oben.

O Schlüssel zu den Hexen

Nachdem Link den Raum (27) durch Zeldas Wiegenlied geöffnet hat, findet er sich in einem Raum wieder, in dem ihm eine Truhe ins Auge fällt, die von einem Feuerwall umgeben ist. Um an ihren Inhalt zu gelangen, muß Link zunächst den Augenschalter freilegen, der sich hinter der Tür links von der Truhe befindet. Nachdem er das Auge aktiviert hat, erscheint eine Plattform unter der Decke, die Link unter Einsatz des Enterhakens erklimmt. Aktiviert er nun den Schalter, der sich auf der Plattform über der Truhe befindet, erlischt das Feuer.



Auf die Plattform gelangt Link mit dem Enterhaken.









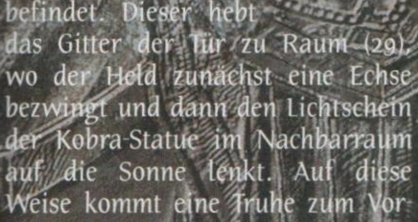



P Lichtspiele

In Raum (28) angekommen, liegen noch drei Räume vor Link, bevor er den Endgegnern des Geistertempels gegenübersteht. Zunächst aktiviert er den Kristallschalter, der sich hinter dem Gitter in Raum (31) befindet. Dieser hebt das Gitter der Tür zu Raum (29), wo der Held zunächst eine Echse bezwingt und dann den Lichtschein der Kobra-Statue im Nachbarraum auf die Sonne lenkt. Auf diese Weise kommt eine Truhe zum Vorschein, in der sich eine Bombe befindet. Diese Bombe nutzt Link, um in Raum (30) den Zugang zu Raum (31) freizulegen. Nun richtet er die beiden Kobra-Statuen so aus, daß ihr Lichtschein durch das Gitter auf den großen Spiegel in Raum (28) fällt. Er begibt sich zum großen Spiegel, stellt sich auf die an Ketten befestigte Plattform (32) und aktiviert von hier aus ein weiteres Sonnensymbol per Schild und Lichtstrahl. Daraufhin senkt sich die Plattform und Link gelangt erneut in die riesige Tempelhalle. Er blickt nun dem riesigen Kopf der Statue direkt ins Gesicht. Lenkt er den Lichtstrahl mit seinem Schild auf das Antlitz der Statue, zeigt diese ihr wahres Gesicht und gibt den Eingang zum Raum der Endgegner (33) frei. Diesen erreicht Link per Enterhaken.



Link muß die beiden Kobra-Statuen so ausrichten,...





...daß der Lichtschein auf den großen Spiegel fällt.

Höllische Hexenarmada

Killa Ohmaz

Bevor Link es mit den beiden Killa Ohmaz Koume und Kotake zu tun bekommt, schicken die ihm einen weiteren Stahlkrieger entgegen. Link besiegt den Stahlkoloss. Dieser entpuppt sich als Naboru, die von den beiden Hexen einer Gehirnwäsche unterzogen wurde. Im Kampf gegen die Hexenarmada arbeitet Link vor allem mit seinem Spiegelschild. Eine Hexe attackiert ihn mit Feuer, die andere mit Eis. Mittels des Spiegelschildes versucht Link nun, die Feuermagie auf die Eishexe zu lenken – und umgekehrt. Nach einigen Treffern verschmelzen die beiden zu einer Superhexe, die sowohl mit Feuer, als auch mit Eis angreift. Um sie zu bezwingen, fängt Link jeweils drei gleiche Attacken mit seinem Schild ab. Hat der Schild dreimal hintereinander eine Feuerattacke oder dreimal eine Eisattacke absorbiert, erzeugt er seinerseits einen Magiestrahl, den Link nun auf die Hexe lenkt. Nachdem Link sie mit dem Strahl getroffen hat, geht er zum Nahkampf über und läßt sein Schwert sprechen. Fängt Link eine gegensätzliche Attacke auf, bevor es ihm gelungen ist, dreimal einen Magiestrahl der gleichen Sorte zu sammeln, ist der Schild wieder neutralisiert. Link muß dann erneut versuchen, drei gleiche Hexenmagien in seinem Schild zu konzentrieren.



Feuer auf die Eishexe, Eis auf die Feuerhexe!



Vereinigen sich die beiden Hexen, wird es richtig knifflig!

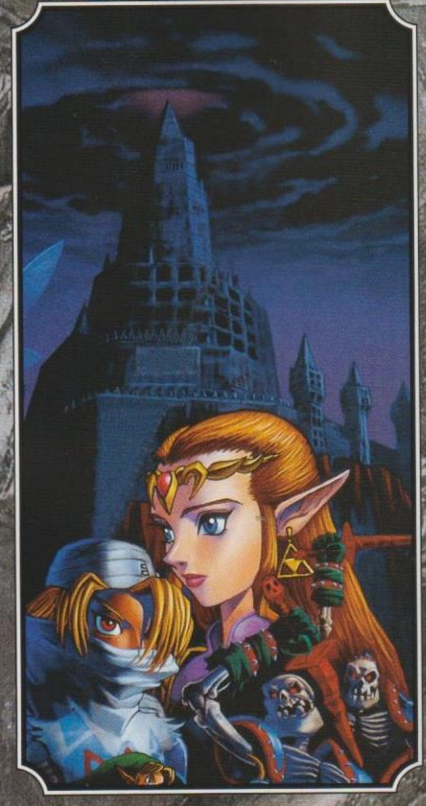


Eine überraschende Enthüllung

Nachdem Link den sechsten Weisen befreit hat und das Amulett der Geister erhielt, begibt er sich wieder in die Zitadelle der Zeit. Dort erwartet ihn der mysteriöse Shiekh. Er erzählt Link mehr über die sagenhafte Legende rund um das Triforce. Schließlich geschieht etwas, womit Link nie im Leben gerechnet hätte.



Mit diesen Pfeilen hat Link eine echte Chance.



Shiekh gibt sein wahres Ich zu erkennen. Er ist in Wirklichkeit Zelda, die sich sieben Jahre lang in dieser Verkleidung vor Ganondorf versteckte. Die Prinzessin der Hylianer ist die siebte Weise. Sie verrät Link, daß sie das Triforce-Teil der Weisheit in sich trägt und Link das des Mutes. Ganondorf ist im Besitz des Triforce-Teils der Kraft und versucht nun, die beiden anderen Teile an sich zu reißen. Das will Link mit allen Mitteln verhindern. Zu diesem Zweck überreicht ihm die anmutige Prinzessin die Pfeile des Lichts. Mit diesen magischen Pfeilen kann Link dem Bösen furchtlos entgegentreten. Doch kaum hat sie Link die Pfeile übergeben, wird sie von einem magischen Feld umschlossen. Ganondorf hat Zelda gefangen und teleportiert sie direkt in seine Burg des Schreckens.

Die Regenbogenbrücke



Somewhere over the rainbow...

Link begibt sich nun zur ehemaligen Burg Hyrules, die mittlerweile zu Ganons Schloß wurde. Er sucht verzweifelt nach einem Weg in das Schloß hinein, doch er hat kein Glück. Da meldet sich mit Geisterstimme der Weise Rauru. Er erzählt, daß alle befreiten Weisen ihre Kraft sammeln und eine Regenbogenbrücke materialisieren werden, um Link einen Weg in das Innere des Schlosses zu ebnen. Dort muß er in verschiedenen Räumen sechs Siegel aus den Klauen des Bösen befreien, um in das Herz des Schlosses vordringen zu können. Sein Ziel ist der Thronsaal des Regenten der Hölle.










Ganons Schloß

A Das erste Siegel

Link hat den letzten Raum dieses Korridors erreicht. Dort wird in magischem Plasma das erste Siegel gefangen gehalten. Mit einem Pfeil des Lichts sprengt Link die Kraft des Zaubers. Salia betritt die Szenerie und das befreite Siegel des Waldes hebt die erste Sperre zu Ganons Thronsaal auf.



Link schießt einen Lichtpfeil in das Plasma.

B Volle Schubkraft voraus!

In diesem Raum verschiebt Link ähnlich wie in der Eishöhle wieder große Blöcke, um an sein Ziel zu gelangen. Er schiebt den oberen Block in das Loch in der Mitte des Raumes und verschiebt den unteren Block so, daß er an die rote Eiswand herankommt. Dort befindet sich ein rostiger Schalter, den der Recke mit einem gezielten Hammerschlag auslöst. Danach geht es weiter in den nächsten Raum, wo das Siegel des Wassers auf seine Befreiung wartet.

Ohne großen Kraftaufwand lassen sich die Blöcke verschieben.

C Fackel der Weisheit

Link schaut verdutzt aus der Wäsche, als er diesen Raum betritt. Ein tiefer Abgrund stellt für ihn ein scheinbar unüberwindliches Hindernis dar. In einer Ecke entdeckt er jedoch eine Fackel, die er mit einem Feuerpfeil entzündet. Die Fackel gibt einen schlüpfrigen, aus Eisblöcken bestehenden Weg frei. Link muß sich beeilen, denn die Eisblöcke bleiben nur für eine gewisse Zeit sichtbar. Geht es in diesem Raum gar nicht mehr weiter, kann Link das Auge der Wahrheit einsetzen, um klarer zu sehen. In der Mitte des Raumes erscheint eine große Truhe, wenn Link den Schalter etwas weiter rechts ausgelöst hat.

In der Truhe befinden sich die Titanhandschuhe. Mit ihnen kann er nun auch die riesigen schwarzen Monolithen heben. Auf diese Weise kann er nun außerhalb des Schlosses die Fee Din besuchen. Sie gibt Link ein Herz-Power Up, mit dem er bei einem Treffer des Gegners nur noch die Hälfte an Energie verliert.



Die Titanhandschuhe schenken Link ungeahnte Kräfte.



Nachdem Link die Fackel entzündet hat, erscheinen Eisblöcke.

D Handliche Stiefel

Die Steinplattformen in der Lava sinken nicht, wenn Link die Gleitstiefel trägt. Auf diese Weise sammelt er die silbernen Rubine ein. Er wirft den schwarzen Fels von seinem Sockel, dieser platscht in die Lava und wird so zur Plattform, über die Link den letzten Rubin erreichen kann.



Nun kann Link auch den letzten silbernen Rubin erreichen.











E Fernauslösung

Link ist ziemlich ratlos. Ohne geeignetes Hilfsmittel kann er die Wand nicht hinaufkraxeln! Doch in seinem Rucksack findet er einen Gegenstand, dessen besondere Eigenschaft ihm in diesem Raum weiterhilft: die Krabbelminen. Einmal losgelassen, rast die Krabbelmine die Wand hinauf, wieder hinunter und explodiert genau am Schalter, der die Tür öffnet.

Die Krabbelminen sind unberechenbar.

Ganondorfs Turm

Finale mit dem Dämon Ganondorf

Nachdem Link die sechs Siegel gebrochen hat, ist der Eingang zum Turm geöffnet. Der wackere Held kämpft sich bis nach oben, wo er auf Ganondorf trifft. Der Finsterling ist immer noch von dem Gedanken besessen, die drei Fragmente des Triforce an sich zu reißen. Doch da hat er die Rechnung ohne Link gemacht. Denn kampflos wird sich der gewandte Kämpfer niemals geschlagen geben. Ganondorf greift mit mächtigen Energiekugeln an, die er Link entgegenschleudert. Hat sich der abscheuliche Ganondorf aufgeladen, geht es rund. Ähnlich wie im Kampf gegen Phantom-Ganon kann Link die Energiekugeln mit seinem Schwert zurückschleudern. Wird Ganondorf von seiner eigenen Energie getroffen, schießt Link einen Pfeil des Lichts auf ihn. Das betäubt den Finsterling für eine kurze Weile und Link nutzt die Gelegenheit, um mit dem Schwert auf ihn einzuschlagen. Nach einigen Treffern wird Ganondorf nach seiner Aufladung mit mehreren Energiekugeln um sich werfen. Hier hilft Link nur die Wirbelattacke, um die Energie reinsten Hasses zurückzuschleudern.

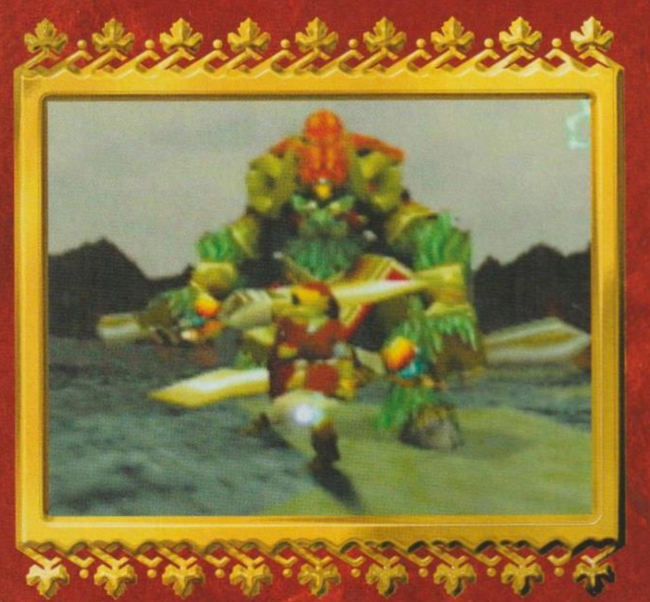
Ganondorf sammelt Energie, um sie auf Link zu schleudern.

Drei Minuten des Schreckens

Link hat den schier übermächtigen Ganondorf entgegen allen Erwartungen besiegt. Doch selbst in der Stunde seines Niedergangs inszeniert der Höllenfürst ein Szenario des Schreckens. Seine magischen Kräfte lassen den Turm in sich zusammenfallen. Zelda und Link bleiben nur drei Minuten, um den Turm zu verlassen, bevor das Schicksal seinen unheilvollen Lauf nimmt.

Zelda kennt den Weg aus dem Turm heraus.

Das Böse gibt sich zu erkennen
Ganon



Der Dämon zeigt sein wahres Gesicht!

Zelda und Link ist die Flucht aus dem einstürzenden Turm gelungen. Noch völlig außer Atem und mit etwas zittrigen Knien, gehen die beiden davon aus, daß alles überstanden sei. Doch der bereits besiegte Ganondorf mobilisiert noch einmal alle Kräfte und verwandelt sich in die alptraumhafte Gestalt des Ganon. Ganon entreißt dem tapferen Streiter das Master-Schwert und attackiert ihn mit der ganzen Wucht seines abgrundtiefen Hasses. Link bewaffnet sich mit dem Stahlhammer und drischt auf den bunt leuchtenden Schwanz des Monsters ein. Nach einigen Treffern fällt die personifizierte Gestalt des Bösen auf die Knie, worauf sich Link wieder mit dem Schwert bewaffnet. Damit schlägt er wieder auf den Schwanz der Kreatur ein und hofft, daß seine wilden Attacken bald Wirkung zeigen...

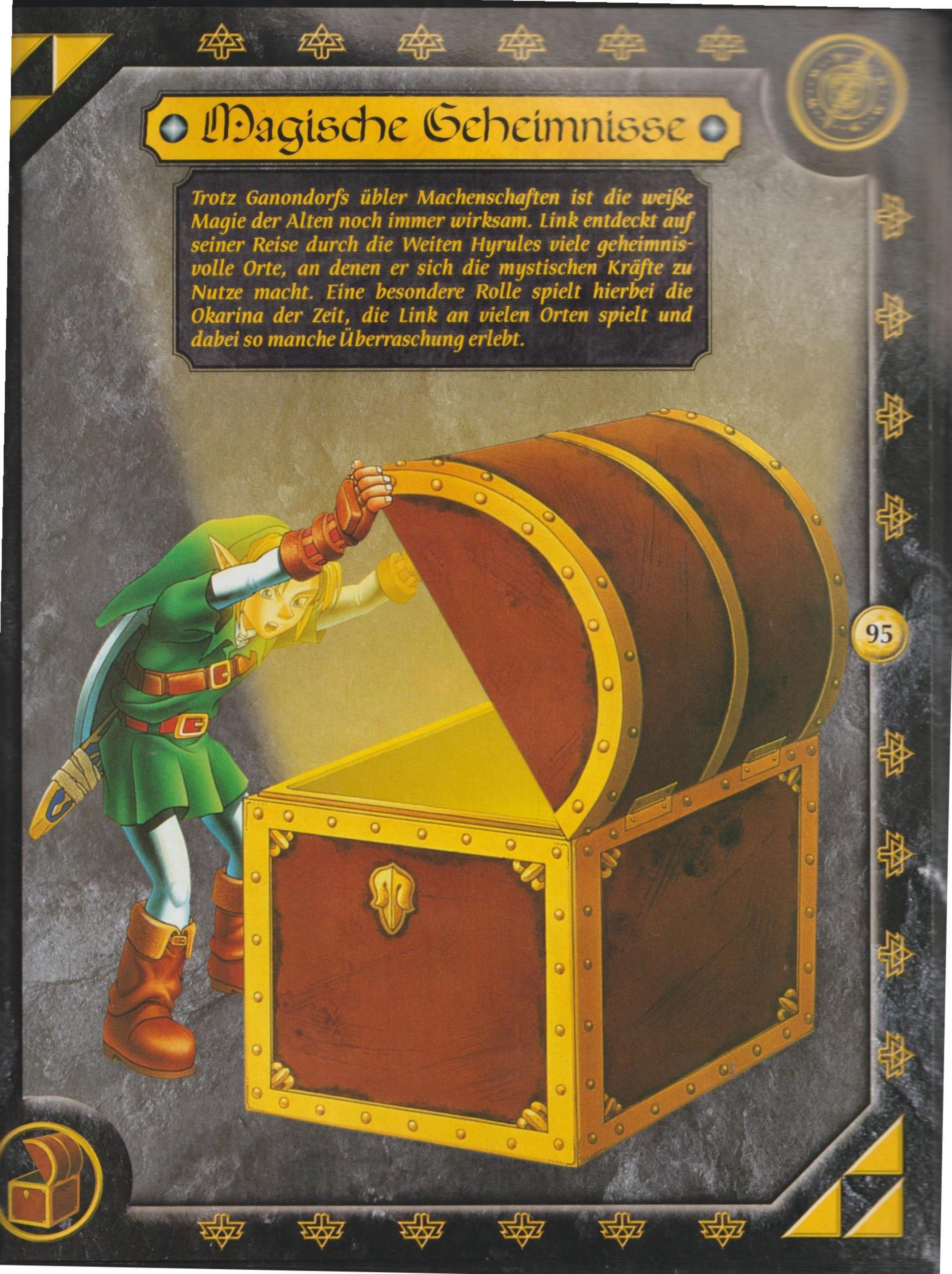












Magische Geheimnisse

Trotz Ganondorfs übler Machenschaften ist die weiße Magie der Alten noch immer wirksam. Link entdeckt auf seiner Reise durch die Weiten Hyrules viele geheimnisvolle Orte, an denen er sich die mystischen Kräfte zu Nutze macht. Eine besondere Rolle spielt hierbei die Okarina der Zeit, die Link an vielen Orten spielt und dabei so manche Überraschung erlebt.



Goldene Skulltulas

Link kann überall Goldene Skulltulas finden. Diese Spinnen muß er besiegen und dann das Skulltula-Symbol einsammeln. In Kakariko kann er dann die Arachno-Menschen von ihrem Fluch befreien. Je nachdem, wieviele Skulltulas Link gesammelt hat, erhält er einen nützlichen Gegenstand. Hat er in einer Stadt, einem Gebiet oder einem Labyrinth alle Skulltulas gefunden, wird ihm dies anhand eines kleinen Spinnensymbols neben dem Namen des Ortes im Kartenmenü angezeigt. Dies gilt sowohl für die große Übersichtskarte Hyrules, als auch für die einzelnen Labyrinth-Karten.



Diese Kreaturen überreichen Link ein Geschenk, wenn er sie von ihrem Fluch befreit.

Skulltula Belohnungen

10 Skulltullas	Geldbörse (Bis zu 200 Rubine passen hinein)
20 Skulltulas	Stein der Weisheit (Rumble Pak kann eingesetzt werden)
30 Skulltulas	Große Geldbörse (Bis zu 500 Rubine passen hinein)
40 Skulltulas	Krabbelminen
50 Skulltulas	Herzteil
100 Skulltulas	Nie mehr Geldsorgen! Link erhält bei jedem Besuch des ehemals verfluchten Hauses 200 Rubine, wenn er den zuletzt befreiten Menschen anspricht!

Jetzt gehören alle Geldsorgen der Vergangenheit an.

Die Fundorte

Die Symbole in der Liste geben Link weitere Hinweise darauf, wie er in den Besitz der Goldenen Skulltulas gelangen kann. Sein Portrait zeigt ihm, wie alt er sein muß. Der Halbmond ist zu sehen, falls sich die Skulltula nur nachts an der entsprechenden Stelle befindet. Die restlichen Symbole zeigen die Hilfsmittel, die Link einsetzen muß, um die Skulltula einzusammeln.





Zoras Reich 15

Zora-Fluß 4

- Baum am Eingang zum Zora-Fluß anrempeln
- An einer Leiter am großen Wasserfall
- An der Felswand oberhalb des Plateaus mit den Erdhöhlen
- An der Felswand nach der Hängebrücke

Zoras Reich 1

- An der Felswand neben dem höchsten Punkt des eingefrorenen Wasserfalls

Zoras Quelle 3

- Baum auf einer Insel im Südosten anrempeln
- An der Felswand neben dem umgestürzten Baum
- Versteckte Höhle am Eingang zur Feenhöhle

Jabu-Jabus Bauch 4

	Raum
An einer Wand des Raumes (B1)	3
An einer Wand des Raumes (B1)	12
An der Kletterwand des Raumes – Wasserstand erhöhen (B1)	4
In der Nähe des Schalters, der die Tür zum Endgegner öffnet (1F)	16

Eishöhle 3

	Raum
An einer Wand des Raumes mit dem Sichel-Karussel	4
An einer Wand des Raumes mit den verschiebbaren Blöcken	10
An einer Säule im Raum mit dem Kompaß	8

Kokiri-Wald 7

Kokiri 3

- Hinter dem Haus der Allwissenden Brüder
- Turm auf dem Haus der Zwillinge
- Käfer zum Loch der Wundererbsen bringen

Deku-Baum 4

	Raum
In einer Nische hinter der großen Skulltula (3F)	6
An der Kletterwand nach 1F (B1)	8
An Gitterstäben im Wasser (B1)	8
Bombe legen im Raum der Gohma-Babys (B1)	

Verlorene Wälder 9

Verlorene Wälder 3

- Käfer zum Loch der Wundererbsen bringen
- Käfer zum Loch der Wundererbsen bringen (Bereich des verwitterten Baumes)
- Fahrt mit der Erbsen-Plattform (Bereich des verwitterten Baumes)

Waldlichtung 1

- Felswand oberhalb des Irrgartens

Waldtempel 5

	Raum
An der Kletterpflanze im 1. Raum (1F)	1
Felswand oberhalb der Säulenplattform mit den Energieherzen (2F)	4
Wand neben der Treppe zu Raum Nr. 12 (1F)	3
Wand neben der kleinen Truhe (1F)	9
Hinter einer Mauer im Vorraum zum Endgegner (Zugang drehen) (B1)	

Kakariko 16

Kakariko 6

- Baum am Eingang des Dorfes anrempeln
- An der Südseite des Skulltula-Hauses
- Am Schornstein des Rohbaus
- An der Nordseite des Hauses, in dem der kleine Junge wohnt
- An der Leiter des Aussichtsturms
- Auf dem Dach von Impas Haus (mit dem Enterhaken von Dach zu Dach ziehen)



Friedhof 2

- Felswand in der Nähe des Königsgrabes
- Käfer zum Loch der Wundererbsen bringen

Grund des Brunnens 3

	Raum
Im versteckten Raum in der Mitte von B1	Zentrum
Im verschlossenen Raum in der Mitte von B1	Zentrum
An einer Wand im Raum mit dem Raubschleim	Zelle

Schattentempel 5

	Raum
Nische im Raum mit dem unsichtbaren Sichelpropeller (B3)	11
Raum mit riesigen Stachelplattformen (B3)	12
Hinter der riesigen Totenkopfvase (B3)	14
Oberhalb der Tür, durch die man den Raum mit dem großen Schiff betritt (vom Bug aus mit Enterhaken oder Vogelscheuchenpolka) (B4)	18
Hinter den riesigen Totenkopfvasen-Drillingen (B4)	23

Todesberg 18

Gebirgspfad 4

- Versteckte Höhle gleich nach Kakariko mit Bombe öffnen
- Unter einem Stein in der Nähe des Donnerblumenwächters
- Unter einem Felsen an der Kletterwand zur obersten Ebene
- Käfer zum Loch der Wundererbsen bringen

Goronia 2

- Kiste zerstören, die sich in einem Raum mit vielen Felsen befindet
- Unter der schwebenden Plattform in der Mitte der Stadt

Dodongos Höhle 5

	Raum
Nebenraum des langen Gangs (1F)	
Erhöhte Plattform im langen Gang, Vogelscheuche rufen und hochziehen (1F)	4
Nische oberhalb der versenkbaren Treppe (1F)	9
Kletterpflanze über der versenkbaren Treppe (2F)	9
Nebenraum auf dem Weg zum Endgegner (1F)	

Todeskrater 2

- Käfer zum Loch der Wundererbsen bringen (neben der Teleporter-Plattform)
- Kiste am Eingang zerstören

Feuertempel 5

	Raum
Nebenraum der Höhle mit der großen Hängebrücke (1F)	
Raum mit den rollenden Felsbrocken, Wand mit Bombe zerstören (3F)	10
Geheimraum über dem Raum mit den rollenden Felsen, Vogelscheuche rufen (4F)	42
Geheimraum (5F) über Vogelscheuche	43
Raum auf dem Weg zum großen Schlüssel (1F)	38

Hylianische Steppe 2

- Am einzelnen Baum zwischen Hyrule und Kakariko Bombe legen
- Im Steinkreis am Eingang zum Gerudotal Bombe legen

Marktplatz 4

Marktplatz 1

- Kiste zerstören im Wächterhaus am Eingang von Hyrule



Schloß Hyrule 3

- Baum auf dem Weg zum Schloß anrempeln
- Hymne des Sturms am Baum des Schloßgrabens spielen
- Eingestürzter Torbogen am Schloß

Lon-Lon-Farm 4

- Baum hinter dem Wohnhaus anrempeln
- Hinter dem Schuppen auf der Pferdekoppel
- An einer Felswand neben der Pferdekoppel
- An einem Fenster des Wohnhauses

Hylia-See 10

Hylia-See 5

- Auf der kleinen Insel in der Nähe des verwitterten Baumes
- An der Rückseite des Labors
- Käfer zum Loch der Wundererbsen bringen
- Auf dem verwitterten Baum
- Kiste auf dem Grund des Labor-Teichs zerstören

Wassertempel 5

	Raum
Nische hinter Gittern, Wirbelattacke benutzen (1F)	
Gang vor dem großen Schlüssel (1F)	26
Turm in der Mitte (3F)	9
Weg zum Duell mit Schatten-Link, Raum mit beweglichen Plattformen	16
Reißender Fluß nach Duell mit dem Schatten-Link (1F)	19

Gerudotal 4

- Quelle neben der Baumstamm-Brücke
- Felswand hinter dem Zelt der Zimmerleute
- Am Felsbogen in der Nähe des Zeltes der Zimmerleute
- Käfer zum Loch der Wundererbsen in der Schlucht bringen (mit Huhn hinunter schweben)

Gerudo-Festung 2

- An einer Felswand oberhalb des Gebäudekomplexes
- Auf einer Zielscheibe des Bogenschieß-Wettbewerbs

Gespensterwüste 9

Gespensterwüste 1

- In einer Höhle unter dem Gebäude, an dem Link den Wüstengeist trifft

Wüstenkoloss 3

- An einer Palme am ausgetrockneten Teich
- Käfer zum Loch der Wundererbsen am Eingang zum Wüstentempel bringen (Requiem der Geister)
- Felsplateau, mit Wundererbsen-Pflanze erreichbar

Geistertempel 5

	Raum
Kletterwand im Raum mit dem ersten Schlüssel (1F)	5
Raum mit dem aufzusprengenden Spalt in der Wand (2F)	7
Treppengang, kurz vor dem ersten Stahlkrieger (3F)	22
Raum mit rollenden Felsbrocken hinter dem Zeitstein (1F)	15
Raum mit riesiger Statue (3F)	20



Gib mir mein Herz zurück...

Als unerbittlicher Streiter für das Gute beweist Link Stunde für Stunde, Tag für Tag, daß er ein großes Herz hat. Beherzt stellt er sich auch dem finstersten Widerling in den Weg. Ein großes Herz braucht er auch, um alle Strapazen heil zu überstehen. Wir zeigen Euch auf den folgenden Seiten, wie Link im Laufe seines Abenteuers ein Herzteil nach dem anderen entdecken und damit seine Energieleiste entscheidend vergrößern kann.

Die Kraft der 20 Herzen

Übermächtige Endgegner, böse Fallen, unfreiwillige Ausflüge in die Lava, hinterhältige Genossen: In diesem Spiel gibt es mannigfaltige Gelegenheiten, Energie zu verlieren. Zu Beginn des Abenteuers ist Link gerade einmal mit drei Energiecontainern ausgestattet. Doch mit ein wenig Geschick und einer gehörigen Portion Mut kann er insgesamt bis zu zwanzig der wertvollen Herzen sammeln. Acht Herzen überlassen Euch die Endgegner, nachdem Ihr sie bezwungen habt. Um weitere neun Herzen könnt Ihr die Energieleiste erweitern, wenn Ihr die gut versteckten 36 Herzteile findet. Jeweils vier Herzteile fügen sich zu einem neuen Herzcontainer zusammen. Also, nehmt Euer Herz in die Hand und macht Euch auf die Suche. Herz ist Trumpf!

1. Lon Lon-Farm

Herz ist in der kleinsten Hütte... Hinter ein paar Kisten entdeckt Link in einer Scheune auf der Lon Lon-Farm eine enge Passage. Er kriecht hindurch und findet eines der begehrten Teile...



2. Dodongo Höhle

Eine Wundererbse, in jungen Jahren vor der Dodongo-Höhle gepflanzt, gibt Link die Möglichkeit, sieben Jahre später auf einer Plattform zum Herzteil zu schweben.



3. Hylia-See

Zwischen dem Hylia-See und der Hylianischen Steppe entdeckt Link ein umzäuntes Gebiet. Er nimmt eine Bombe und legt den Zugang zu einer Erdhöhle frei! Dort wird er von einem Laubkerl begrüßt. Link bringt ihn zur Räson, und schon bietet er ihm ein Herzteil für läppische 10 Rubine an!



4. Hylianische Steppe

Die Hylianische Steppe ist im Gegensatz zu anderen Steppen nicht baumlos – und sie ist auch nicht herzlos! Südlich des Flusses, dessen Wasser den Burggraben füllt, entdeckt Link einen einzelnen Baum, der ihm seltsam vorkommt. Er legt eine Bombe und öffnet so eine Erdhöhle, in der in einem tiefen See ein Herzteil wartet.





5. Kakariko

Nachdem Link die Fee auf dem Gipfel des Todesberges besucht hat, trägt ihn Methusa zurück nach Kakariko. Er springt auf die Holzüberdachung des Hühnergeheges. Durch einen Spalt schlüpft er ins Haus und findet ein Herzteil. Er kann das Dach aber auch mit dem Fanghaken oder einem Huhn erreichen.



6. Kakariko

Wenn Link auf den hohen Turm in Kakariko klettert und mit einem Sidestep auf das Hausdach zu seiner Linken springt, lernt er einen Mann kennen, der seine ganze Zeit hier oben verbringt. Er schenkt Link aus Sympathie ein Herzteil!













7. Kakariko/ Friedhof

Für eine Handvoll Rubine gräbt Boris, der Totengräber, bei der Grausigen Grabgrusel Tour ein Loch an einem von Link ausgewählten Ort. Mit etwas Glück findet er nicht nur Rubine, sondern an einer Stelle sogar ein Herzteil!



8. Kakariko/ Windmühle

Das Wettrennen gegen Boris bringt Link mehr als nur den Fanghaken ein: Wenn er nach dem Rennen durch die lange, dunkle Passage in die Windmühle gelangt, hat er hier die Möglichkeit, ein weiteres Herzteil mitzunehmen.



9. Kakariko/ Friedhof

Einmal mehr besucht Link den Totengräber Boris. Und er fordert ihn erneut zu einem Wettrennen heraus. Braucht Link vom Start bis zum Ziel dafür nicht länger als eine Minute, schenkt ihm Boris ein Herzteil.



10. Kakariko/ Skulltula-Haus

Fünfzig goldene Skulltulas muß Link gesammelt haben, um die fünf mit dem Fluch der Skulltula belegten Brüder in Kakariko zu befreien. Dann erhält er auch hier ein Herzteil!



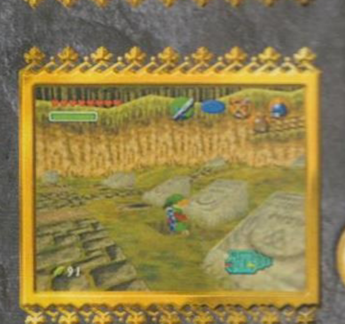
11. Kakariko / Friedhof

Auch auf dem Friedhof von Kakariko findet Link eine Stelle, an der man eine Wundererbse einpflanzen kann. Jahre später kehrt Link zurück und stellt sich auf die Blätter der Pflanze. Auf diese Weise gelangt er zu einem Herzteil in einer Kiste!



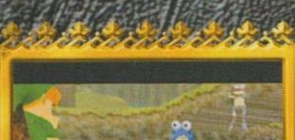
12. Kakariko/ Friedhof

Link zieht die Grabsteine auf dem Friedhof von ihrem Platz. Dabei legt er schließlich den Zugang zu einer Erdhöhle frei. Er springt hinab und wird fast von einem Zombie überrascht. Link vernichtet ihn mit Schwertschlägen und entdeckt eine Wand. Er spielt die Hymne der Sonne – und ein Herzteil ist sein!



13. Zora-Fluß / Froschtenöre

Neugierige Frösche beobachten Link, als er am Ufer des Zora-Flusses entlang läuft. Er stellt sich auf den Baumstamm, der ins Wasser ragt – schon begrüßen ihn die Frösche und bitten Link, ein paar Melodien vorzuspielen. Er flötet die Hymne des Sturms und wird belohnt!





14. Zora-Fluß / Froschtenöre

Link läßt sich bei den fünf fabulösen Froschtenören auch auf ein Spiel ein. Dabei muß er die richtige Melodie spielen, die ihm von einer über den Köpfen der Frösche schwebenden Fliege angegeben wird. Das ist gar nicht so einfach, aber es winkt ein weiteres Herzteil.



15. Zora-Fluß

Als Link zum Zora-Fluß kommt, entdeckt er ein Huhn. Mit dessen flatternder Unterstützung erreicht er einen Felsvorsprung, von dem aus noch ein gezielter Hüpfer ihn vom Herzteil trennt. Hat er eine Wundererbse gepflanzt, kann er es in späteren Jahren auch mit dem Erbsengewächs erreichen.

16. Zora-Fluß / Wasserfall

Als Link die Plattform erreicht, von der aus er Zoras Wasserreich betreten kann, entdeckt er auf einem Felsvorsprung ein Herzteil. Hat er das Hühnchen mitgenommen, schwingt er sich an dessen Krallen dort hin!



17. Hyrule / Schatzkisten Poker

Kaum sieht Link ein Schild in Hyrule, das ihm einen heißen Schatzkisten-Poker verspricht, läßt er sich auf ein Spiel ein. Mit dem Auge der Wahrheit findet er alle Schlüssel, um bis zum letzten Raum zu gelangen. Ganz fair hat er zwar nicht gespielt, aber es hat ja niemand gemerkt...

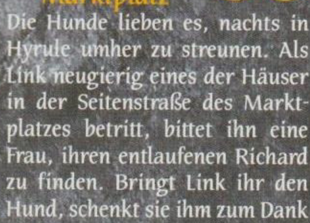


18. Hyrule / Krabbelminen Bowling

Ein hübsches, junges Mädchen lädt Link in Hyrule zum Bowling mit Krabbelminen ein. Die süße Dunkelhaarige offeriert ihm eine ganze Reihe attraktiver Preise – darunter auch ein Herzteil. Da heißt es, gut zu zielen!



19. Hyrule / Marktplatz



Die Hunde lieben es, nachts in Hyrule umher zu streunen. Als Link neugierig eines der Häuser in der Seitenstraße des Marktplatzes betritt, bittet ihn eine Frau, ihren entlaufenen Richard zu finden. Bringt Link ihr den Hund, schenkt sie ihm zum Dank ein Herzteil!



20. Verlorene Wälder

In den Verlorenen Wäldern entdeckt Link ein Horror-Kid auf einem Baumstamm. Um sich mit ihm anzufreunden, spielt Link Salias Lied. Vor lauter Freude darüber schenkt das Horror-Kid ihm ein Herzteil!



21. Verlorene Wälder

Zwei Horror-Kids in den Verlorenen Wäldern laden Link zum gemeinsamen Flötenspiel ein. Kein Problem, denkt sich Link, spielt die Melodien geschickt nach und erhält als Lohn für sein meisterhaftes Spiel schließlich ein Herzteil!



22. Zoras Wasserreich

Nach dem Tauchspiel in Zoras Wasserreich erkundet Link nochmals den Wasserfall und entdeckt eine Nische, in der zwei erloschene Fackeln stehen. Das muß etwas zu bedeuten haben, denkt er und entzündet nacheinander alle Fackeln in Zoras Wasserreich. Lodern alle Fackeln zur selben Zeit, erscheint in der Nische eine Truhe.



23. Zoras Quelle

Auf seinem Weg zur Eishöhle muß Link über schwankende, glatte Schollen balancieren. Doch mit viel Geschick erreicht er ganz schnell, noch bevor er das eisige Refugium betritt, ein Herzteil. Es blinkt und glitzert auf einem Eisblock, der im Wasser dümpelt.



24. Zoras Quelle / Eishöhle

In der Eishöhle lodert an etlichen stellen ein unheimliches, blaues Feuer. Link füllt etwas davon in seine Flaschen und befreit so manches aus eiskalter Gefangenschaft – darunter auch ein weiteres Herzteil!



25. Zoras Quelle

In der Eishöhle hat Link die Eisenstiefel gefunden und probiert sie sofort aus. Eine gute Idee, denn während er auf dem Grund von Zoras Quelle herumspaziert, entdeckt er ein Herzteil. Dieser kleine Ausflug in die Tiefe hat sich also gelohnt!



26. Todeskrater

Mit der Goronen-Rüstung wird es Link nie zu heiß, egal wie lange er sich im Todeskrater aufhält. Das ist auch gut so, denn so hat er genügend Zeit, die Wände des Kraters zu erkunden. Auf diese Weise findet er in der Nähe des Eingangs eine Nische in der Wand.



27. Todeskrater



Hat Link den Bolero des Feuers erlernt, warpt er sich damit nahe zu jener Stelle im Todeskrater, an der er eine Wundererbse pflanzen kann. Viele Jahre später stellt er sich auf deren Blätter und erreicht auf diese Weise ein Herzteil auf der Spitze eines von glühender Lava umgebenen Felsens!

28. Goronia



Nachdem Link die Fackeln in Goronia entzündet hat, beginnt sich die große Statue zu drehen. Link stellt fest, daß er Bomben von oben in die Statue werfen kann. Auf diese Weise erhält er Rubine und ein Herzteil. Wie oft er wohl treffen muß, um des Herzteils habhaft zu werden?

29. Hylia-See / Fischteich



Angeln entwickelt sich zum echten Hobby des jungen Helden. Immer wieder zieht es ihn im Laufe seines Abenteuers zum Hylia-See, um im Fischteich die Angel auszuwerfen. Eines Tages fängt er in der Tat einen richtig schweren Brocken – dieser ist immerhin ein Herzteil wert!

30. Hylia-See/ Labor

Im Labor am Hylia-See findet Link nicht nur ein Bassin mit einem seltsamen Wesen in einer bläulichen Flüssigkeit, sondern auch ein tiefes Becken. Hat er die Goldene Schuppe beim Angeln bereits erhalten, taucht er bis auf den Grund. Als Lohn erhält er ein Herzteil!



31. Hylia-See/ Labor



Vor dem Labor hatte Link in jungen Jahren eine Wundererbse eingepflanzt, deren Blätter ihn nun empor tragen. Auf diese Weise erreicht er das Dach und findet, vorsichtig balancierend, wonach er gesucht hat.

32. Gerudotal



Bedrohlich tief scheinen die Wasserfälle, die in den Canyon des Gerudotals hinabstürzen. Doch sie verbergen auch etwas: Link schnappt sich das Huhn, das hier herumläuft, stellt sich an den Rand des Canyons und schwebt hinter den Wasserfall. Er entdeckt eine Leiter, klettert empor und... findet ein Herzteil!



33. Gerudotal



Auf einem Felsvorsprung an der gegenüberliegenden Wand des Canyons erspäht Link eine Kiste. Sofort schnappt er sich das Huhn, hängt sich an dessen Krallen und läßt über dem Felsvorsprung rechtzeitig los. Sowie er die Kiste mit einer Rollattacke zerstört hat, gibt sie ihren Inhalt preis!

34. Gerudo-Festung



In der Gerudo-Festung hat Link schon alle Hände voll zu tun, um die eingesperrten Zimmerleute zu befreien. Da freut er sich, daß er die Kiste auf dem Dach ganz leicht von seinem Gefängnis aus mit dem Enterhaken und der Vogelscheuche erreichen kann. Denn so findet er ganz schnell ein weiteres Herzteil!



35. Gerudo-Festung



Nicht nur die Gerudo-Kriegerinnen sind exzellente Bogenschützen auf dem Pferd: Link steht ihnen in nichts nach. Erzielt er 1.000 Punkte beim Bogenschießen zu Pferde, zollen die Gerudos ihm ihren Respekt und belohnen ihn reich!

36. Wüstenkoloss



Nachdem er die Wüste durchquert hat, gelangt Link endlich zum Wüstenkoloss. Dort entdeckt er ein Monument. Seine Aufmerksamkeit erregt besonders ein oberhalb des Monuments schwebendes Herzteil. Glücklicherweise hatte er vor Jahren eine Wundererbse gepflanzt!







Masken-Tauschgeschäfte

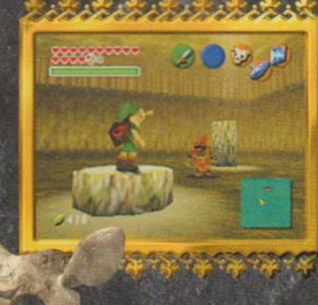
Eines Nachts, als der junge Link auf dem Marktplatz von Hyrule umherläuft, entdeckt er ein Schild mit der Aufschrift: „Reisender Händler gesucht! Bewerbungen bitte tagsüber!" Link besucht den Laden, der seine Pforten öffnet, nachdem er mit der Wache am Tor zum Todesberg-Pfad gesprochen hat. Der Besitzer erklärt ihm, wie der Maskenhandel funktioniert: Man nimmt die Masken zunächst lediglich in Kommission, verkauft sie und bringt den Erlös zum Maskenhändler zurück. Daraufhin leiht Link die nächste Maske, und so weiter und so fort. „Das klingt gut", denkt sich der junge Abenteurer und läßt sich auf den Handel ein.



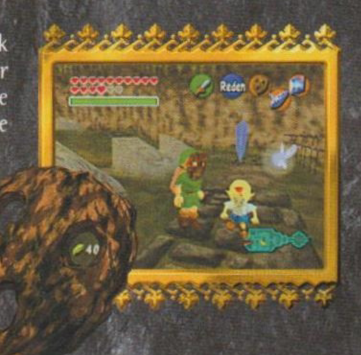
Die erste Maske, die Link ausleiht, ist die Fuchs-Maske. Hatte der Wächter am Tor zum Todesberg nicht erzählt, sein Sohn wolle unbedingt eine solche Maske haben? Na, dann nichts wie hin! In der Tat: Es ist genau die Maske, nach welcher der Sohn des Wächters schon so lange sucht! Der Wächter zahlt 10 Rubine und setzt die Maske sofort selbst auf...



Die nächste Maske erweist sich als ziemlich angsteinflößend: Die furchterregende Schädel-Maske! Wer um alles in der Welt zahlt denn für so eine Maske 20 Rubine? Einen potentiellen Käufer gibt es: In den Verlorenen Wäldern trifft Link ein einsames Horror-Kid ohne Gesicht. Es sieht die Maske und kauft sie ohne mit der Wimper zu zucken. Einen Nachteil hat der Deal allerdings: Link erhält nur 10 Rubine – den Rest muß er beim Händler drauflegen.



Zähneknirschend drückt Link 20 Rubine beim Maskenhändler ab, dafür kann er sich aber die Geister-Maske leihen. Wer die wohl haben möchte? Vielleicht der kleine Junge auf dem Friedhof in Kakariko. Link zeigt ihm die Maske. Der Kleine ist vollkommen begeistert und gibt ihm ganze 30 Rubine für das gruselige Teil!



Als nächstes warten im Laden putzige Hasenohren auf Link. „Jetzt habe ich wohl ein Problem", denkt der junge Abenteurer. Trotzdem steckt er den seltsamen Kopfschmuck ein und macht sich auf den Weg. Hat er alle drei Heiligen Steine gesammelt, sieht er einen seltsamen Kerl rund um die Lon Lon-Farm joggen. „Der ist ja flink wie ein Hase", schießt es Link durch den Kopf. Er eilt dem Jogger hinterher, zeigt ihm die alberne Kopfbedeckung – und der Typ zahlt anstandslos den stolzen Preis von 50 Rubinen!



Der Maskenhändler ist vom Verkaufstalent des jungen Link so begeistert, daß er ihm die Maske des Wissens in die Hand drückt. Er verrät Link, warum diese Maske so wertvoll ist: Sie hat magische Kräfte! Trägt er die Maske des Wissens, kann er verstehen, was ihm die Mythen-Steine mitteilen!



Nun kann Link auch noch weitere Masken ausleihen: Die Goronen-Maske, die Zora-Maske und die Gerudo-Maske. Sie rufen die verschiedensten Reaktionen hervor, wenn er sie aufsetzt! Link hat einen Heidenspaß daran, die Leute zu erschrecken...







Link hat in jungen Jahren mit dem Maskentausch einen Haufen funkelnder Rubine verdient. Warum sollte sich also nicht auch der sieben Jahre ältere Link auf diesem Geschäftsfeld versuchen? Link beweist, daß ihm der Instinkt für das rechte Tauschgeschäft nicht abhanden gekommen ist!

1 Das Mädchen in Kakariko, dessen Hühner Link als kleiner Junge eingesammelt hat, gibt ihm ein Ei, aus dem Kiki schlüpft. Damit weckt Link den schlafenden Talon, und das Hühnchen blüht richtig auf, weil es einen Tiefschläfer wecken konnte!

2 Als Dank dafür, daß Link sich so gut um Kiki gekümmert hat, erhält er Henni. Das Mädchen erzählt ihm von seinem Bruder, der Hühner sehr mochte. Er sei aber aus Frust in die Verlorenen Wälder ausgerissen. Link macht sich auf den Weg dorthin...

3 Link findet den Jungen an jener Stelle, an der Link vor Jahren dem Horror-Kid die Schädel-Maske verkaufte. Dafür, daß ihm Link das Huhn schenkt, gibt er ihm den Schimmelpilz. Das ist ein süßlich riechender Pilz, den die Hexe Asa in Kakarikos Magie-Laden unbedingt haben möchte...

4 Asa mixt aus dem komischen Pilz ein seltsames Gebräu, nämlich den Modertrank. Link bringt den Trank zurück zum Jungen in den Verlorenen Wäldern. Allerdings ist Beeilung angesagt, denn sonst verdirbt die Medizin!

5 Link kommt zwar rechtzeitig in den Verlorenen Wäldern an, doch der Junge ist verschwunden. Statt dessen wartet ein junges Mädchen auf ihn, das den Modertrank an sich nimmt. Die Kleine gibt Link dafür eine Säge, die im Wald am Boden gelegen hatte.

6 Die Säge dürfte Handwerkern gehören, denkt sich Link, und macht sich umgehend auf den Weg ins Gerudotal. Dort trifft er den Chef der Zimmerleute, der diese Säge tatsächlich bereits vermißt hat. Er ist so begeistert, daß er Link ein zerbrochenes Goronen-Schwert anbietet, das er ja in Goronia reparieren lassen könne...

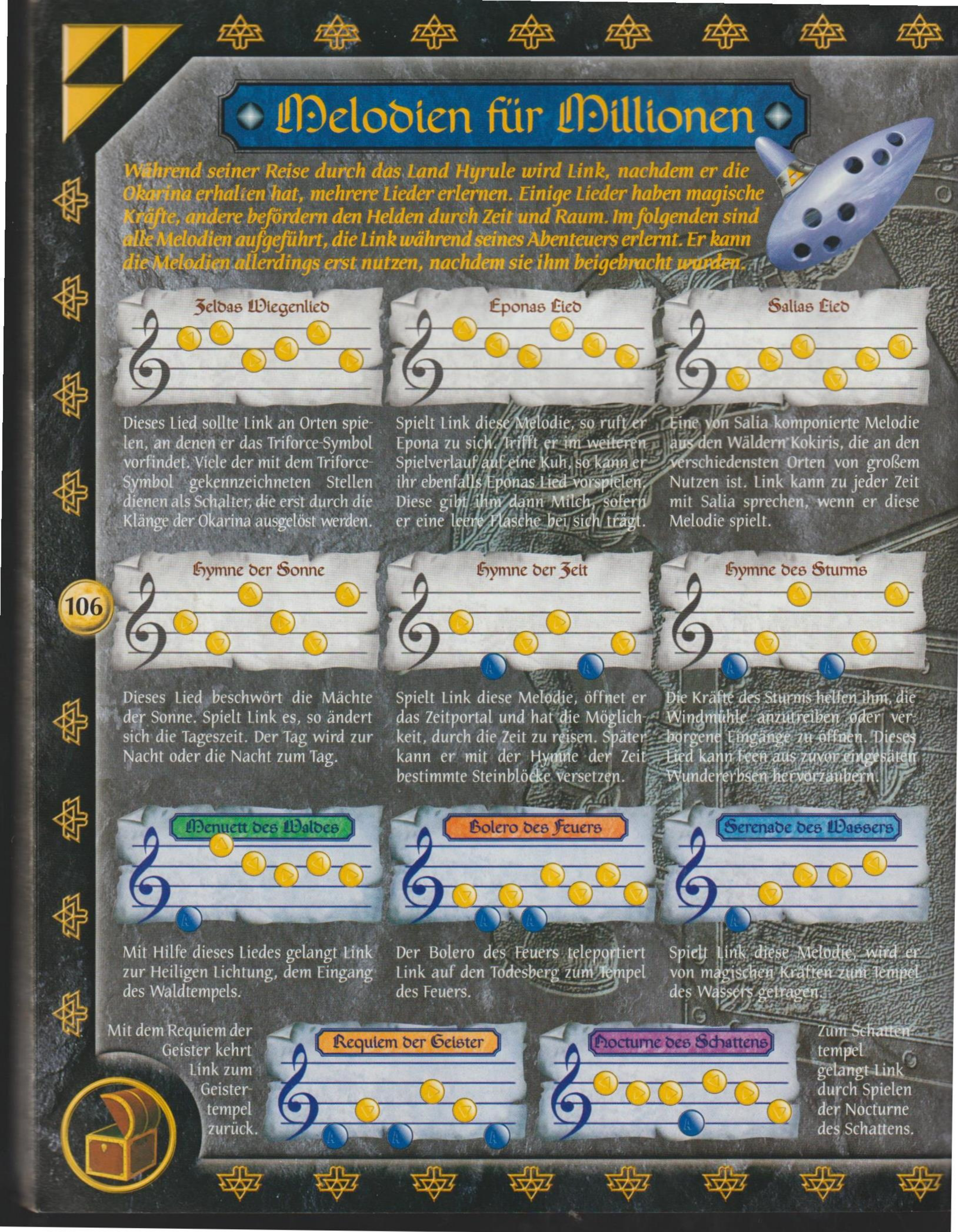
7 Link eilt nach Goronia, doch Biggoron, der Meister-Schmied, hat Lavastaub in den Augen. So ein Pech! Er benötigt Augentropfen, um wieder klar sehen zu können. Dann würde er auch das Schwert reparieren. Die Augentropfen, so erfährt Link, gibt es für das Rezept bei König Zora!

8 König Zoras Bestand an Augentropfen ist verbraucht. Aber er gibt Link den Glotzfrosch, mit dem im Labor am Hylia-See die Augentropfen hergestellt werden können. Doch Link muß sich enorm beeilen, um den Frosch ins Labor zu bringen.

9 Link verhindert gerade noch, daß der Forscher im Labor den Frosch in die Pfanne haut. Etwas zerknirscht stellt er Augentropfen her, denn Link hat ihn um die köstlichen, gebratenen Glotzfrosch-Augäpfel gebracht...

10 Rechtzeitig, bevor sie ihre Wirkung verlieren, bringt Link die Tropfen zu Biggoron, der nun wieder klar sieht! Er übergibt Link ein Zertifikat für das Schwert, das er innerhalb von drei Tagen reparieren will!

11 Drei Tage später erhält Link das reparierte und robust geschmiedete Biggoron-Schwert. Es ist eine ausgesprochen schlagkräftige Waffe! Allerdings muß Link dieses Schwert mit beiden Händen halten, so daß er seinen Schild nicht einsetzen kann.



Melodien für Millionen

Während seiner Reise durch das Land Hyrule wird Link, nachdem er die Okarina erhalten hat, mehrere Lieder erlernen. Einige Lieder haben magische Kräfte, andere befördern den Helden durch Zeit und Raum. Im folgenden sind alle Melodien aufgeführt, die Link während seines Abenteuers erlernt. Er kann die Melodien allerdings erst nutzen, nachdem sie ihm beigebracht wurden.

Zeldas Wiegenlied

Dieses Lied sollte Link an Orten spielen, an denen er das Triforce-Symbol vorfindet. Viele der mit dem Triforce-Symbol gekennzeichneten Stellen dienen als Schalter, die erst durch die Klänge der Okarina ausgelöst werden.

Eponas Lied

Spielt Link diese Melodie, so ruft er Epona zu sich. Trifft er im weiteren Spielverlauf auf eine Kuh, so kann er ihr ebenfalls Eponas Lied vorspielen. Diese gibt ihm dann Milch, sofern er eine leere Flasche bei sich trägt.

Salias Lied

Eine von Salia komponierte Melodie aus den Wäldern Kokiris, die an den verschiedensten Orten von großem Nutzen ist. Link kann zu jeder Zeit mit Salia sprechen, wenn er diese Melodie spielt.

Hymne der Sonne

Dieses Lied beschwört die Mächte der Sonne. Spielt Link es, so ändert sich die Tageszeit. Der Tag wird zur Nacht oder die Nacht zum Tag.

Hymne der Zeit

Spielt Link diese Melodie, öffnet er das Zeitportal und hat die Möglichkeit, durch die Zeit zu reisen. Später kann er mit der Hymne der Zeit bestimmte Steinblöcke versetzen.

Hymne des Sturms

Die Kräfte des Sturms helfen ihm, die Windmühle anzutreiben oder verborgene Eingänge zu öffnen. Dieses Lied kann Feen aus zuvor eingesäten Wundererbsen hervorzaubern.

Menuett des Waldes

Mit Hilfe dieses Liedes gelangt Link zur Heiligen Lichtung, dem Eingang des Waldtempels.

Bolero des Feuers

Der Bolero des Feuers teleportiert Link auf den Todesberg zum Tempel des Feuers.

Serenade des Wassers

Spielt Link diese Melodie, wird er von magischen Kräften zum Tempel des Wassers getragen.

Requiem der Geister

Mit dem Requiem der Geister kehrt Link zum Geistertempel zurück.

Nocturne des Schattens

Zum Schattentempel gelangt Link durch Spielen der Nocturne des Schattens.



Diese Melodie bringt Link zur Zitadelle der Zeit zurück. Hier kann er durch die Zeit reisen.

Dieses Lied kann Link selbst komponieren. Besucht er die Vogelscheuchen als Kind, kann er ihnen ein Lied vorspielen, mit dem er die Vogelscheuchen später rufen kann. Sollte er das Lied einmal vergessen, so besucht er die Vogelscheuchen erneut als Kind und spielt ihnen eine neue Melodie vor.

Bezauberndes Flötenspiel

Die Okarina, sei es die Feen-Okarina oder die Okarina der Zeit, ist ein elementarer Bestandteil des Spieles. Mit ihrer Hilfe kann Link viele mysteriöse Rätsel lösen und später durch die Zeit reisen. Sie bietet dem jungen Streiter nach aufregenden Kämpfen die Möglichkeit, zu entspannen und das eine oder andere Lied anzustimmen. Zum fröhlichen Musizieren stehen ihm hierbei eineinhalb Oktaven zur Verfügung. Die Übersicht zeigt alle Noten, die mit der Okarina gespielt werden können und gibt eine kurze Anleitung zum Spiel.

Der Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt, jede Melodie kann mit ein wenig Übung auf der Okarina umgesetzt werden. Und da Übung bekanntlich den Meister macht, hat Link die Noten des Kakariko-Themas zum Nachspielen aufgezeichnet...

R Drückt Link während des Spieles die R-Taste, so kann er mit Ausnahme der Note B und des hohen F jede Note einen halben Ton höher spielen.

Durch langsames Drücken des analogen 3D-Joysticks nach oben oder unten kann Link die Tonhöhe stufenlos bis zum nächsthöheren oder nächsttieferen Ton variieren.

Link kann die Noten mit einem Tremolo-Effekt versehen, indem er den analogen 3D-Joystick nach links oder rechts drückt.

Z Drückt Link während des Musizierens den Z-Trigger, so spielt er die jeweilige Note einen Halbton tiefer.

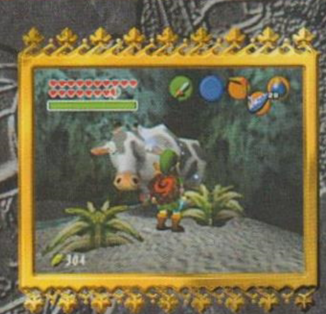
Magisches & Geheimnisse

Ganz Hyrule steckt voller Geheimnisse! Hinter einem Felsen oder unter manchem Steinkreis könnte etwas versteckt sein. Oft bergen gänzlich unverdächtige Stellen Unglaubliches!

Link kann bei seiner Wanderung quer durch Land und Zeiten stets neue Entdeckungen machen. Doch manches offenbart sein Geheimnis erst, wenn er die richtige Melodie spielt oder einen bestimmten Gegenstand einsetzt. Mit dem kleinen Führer zu den Geheimnissen Hyrules wird so manches Mysterium sicher keines bleiben!

Die Kuh macht Muh...

Die Milch glücklicher Kühe kann man nicht nur auf der Lon Lon-Farm kaufen. Man erhält sie kostenlos auch in einigen Erdhöhlen... Spielt Link Eponas Lied, gibt die Kuh Milch – wenn er mindestens eine leere Flasche mitbringt!



Magisch-mächtiger Feenzauber

In den Feen-Brunnen findet Link kleine Feen, die seine Energie auffrischen und die er in einer Flasche einfangen kann. Aber auch mächtige, große Feen warten in Höhlen auf ihn! Spielt Link auf dem Triforce-Symbol Zeldas Wiegenlied, erscheint die Fee. Sie überträgt ihm magische Kräfte oder spezielle Kenntnisse!

Auf dem Gipfel des Todesberges sprengt Link den Eingang links des Zugangs zum Todeskrater auf. Dann erhält er die Wirbelattacke!



Im Todeskrater selbst findet Link zwei Steine, die einen Zugang versperren. Er bombt sie weg und gelangt zu jener Fee, die seine Magieleiste verdoppelt!



Auf dem Weg zum Schloß gibt es eine Sackgasse, an deren Ende ein großer Stein liegt. Auch hier hilft eine Bombe, und die Fee im Inneren der Höhle schenkt ihm Dins Feuerinferno!



Link sollte die Umgebung von Ganons Schloß näher untersuchen. Hier gibt es einen schwarzen Steinblock, den er nur mit den Titanhandschuhen heben kann. In der Höhle dahinter versieht eine Fee Links Energieherzen mit einem Schutzschild, damit nur noch halb soviel Energie abgezogen wird!



In Zoras Quelle schwimmt Link zu einer Höhle südöstlich von Lord Jabu-Jabu. Mit einer Bombe sprengt er die Steinblockade und erhält in der Höhle Farores Donnersturm!



In der Gespensterwüste nahe des Wüstenkolosses, stehen zwei Palmen. In deren Mitte versperrt eine Felswand den Zugang zur Feen-Quelle, in der Link Nayrus Umarmung erhält.



Hymnen der Feen



Vor manchen Flaggen spielt Link die Hymne der Sonne, und es erscheint eine rötlich schimmernde Fee, die ihm Energie spendet! Flötet Link vor einem der Mythensteine Eponas Lied oder die Hymne der Sonne, erscheint auch eine solche Fee…

Maskenspiel für Helden

Als Link in den Verlorenen Wäldern durch die Gänge wandelt und nahe eines einzelnen, stark verwitterten Baumes eine Ecke mit hohem Gras untersucht, stürzt er in ein Loch. Die geräumige Höhle darunter scheint verwaist. Link liest jedoch auf einem Schild, er solle seine häßlichste Fratze zeigen. Link setzt eine der Masken auf, schaut sich um – und schon tauchen Laubkerle auf! Sie schenken ihm zum Dank für die Vorstellung Rubine! Sollte er die Schädel-Maske tragen, erhält er ein Power-Up für Deku-Stäbe!



Der Matten-Konsument



Egal, ob in Hyrule oder Jahre später in Kakariko: Immer wenn Link den Typen auf der Matte anspricht, will er etwas kaufen! Der Matten-Käufer zahlt erstaunlich hohe Summen für manche Dinge, die Link ihm in einer Flasche kredenzt!

Leere Flaschen



Für vier Flaschen hat Link Platz, und die benötigt er dringend – vieles kann er im Laden nur dann kaufen, wenn er eine Flasche zum Abfüllen bei sich trägt! Eine schenkt ihm das junge Mädchen in Kakariko, dessen entlaufene Hühner Link zum Gehege bringt.



Auf der Suche nach Ruto erreicht Link den Hylia-See, auf dessen Grund eine gesunkene Flaschenpost mit dem eingeschlossenen Hilferuf der Zora-Prinzessin auf ihn wartet. Link zeigt den Brief König Zora. Dieser behält zwar den Brief, übergibt Link jedoch die Flasche!



Eine leere Flasche findet Link ebenfalls bereits in jungen Jahren: Beim Super-Huhn-Suchen auf der Lon Lon-Farm schenkt Talon ihm eine Flasche voller Lon Lon-Milch, nachdem dieser die drei Super-Hühner eingesammelt hat.



Eine Flasche erhält Link erst als Erwachsener. Ein seltsamer Typ im Torhaus des Stadttors von Hyrule hält sie bereit. Link muß ihm zuvor zehn Nachtschwärmer bringen. Diese Geister findet er in der Hylianischen Steppe, sie lassen sich jedoch nur vom Pferd aus mit Pfeil und Bogen bezwingen.





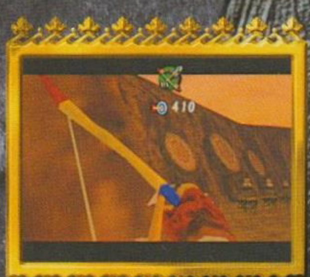



Bienenkörbe und Zielscheiben



Link entdeckt in den Verlorenen Wäldern eine Zielscheibe oberhalb der Lichtung, auf der ihn zwei Horror-Kids auch zum musikalischen Intermezzo einladen. Trifft Link mit der Schleuder dreimal hintereinander ins Schwarze, erhält er eine größere Tasche für Deku-Kerne.

In manchen Erdlöchern hängen seltsame, braune Kugeln von der Decke, die Link mit Fang- bzw. Enterhaken zerstören kann. Prompt fallen aus diesen Bienenkörben wertvolle Rubine heraus!



Wachse, blühe und gedeihe!



Die Pflanzlöcher haben es in sich: Nicht nur, daß Link aus neun Löchern eine Skulltula hervorzaubern kann, indem er einen Käfer hineinsteckt – es sprießt auch eine Pflanze, wenn er die Wundererbse einpflanzt... Spielt er die Hymne des Sturms vor der Pflanze, fällt Regen. Danach wächst sie und um ihre Spitze tanzen kleine Feen, die Links Energieleiste auffrischen!

Bei den Kriegerinnen...

Die Gerudo-Kriegerinnen machen es Link nicht sehr leicht, die eingesperrten Zimmerleute zu befreien. Doch da er beweist, welch ein exzellenter Kämpfer er ist, ändern sie ihre Meinung über ihn und bieten ihm an, seine Fähigkeiten im Bogenschießen mit den ihren zu messen. Link ruft Epona herbei – und schon geht die wilde Reiterei los! Und es ist für ihn ein Kinderspiel, die 1.000 Punkte zu erreichen, für die er ein Herzteil erhält. Doch die Gerudo-Kriegerinnen fordern ihn noch weiter heraus: Wenn er 1.500 Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, winkt ein Riesenköcher...

Die Gerudo Trainings-Arena

Durch dieses harte Training muß er kommen! Die Gerudo-Kriegerinnen haben in ihrer jahrhundertealten Diebestradition Fähigkeiten und Talente entwickelt, die sie zu Meisterinnen ihres Faches werden ließen.

Daher gibt es in ihrer Festung auch eine Trainings-Arena. Meistert Link sie, winken ihm die sagenhaften Eis-Pfeile. Um sie zu erhalten, braucht er mindestens sieben von neun Schlüsseln, die er dort findet!

A Link hält sich nach dem Eingang links und betritt einen Raum, in dem er alle Gegner innerhalb eines Zeitlimits schlagen muß. Danach öffnet sich der Zugang zum nächsten Raum, in dem ihn ein Zeitlimit zwingt, beim Sammeln der fünf silbernen Rubine sehr schnell zu sein. Dann läßt sich die Tür an der gegenüberliegenden Stirnseite des Raumes öffnen. Nun ist Gewandtheit gefragt: Link muß sich gegen etliche Wolfsheimer verteidigen und sie bezwingen. Ist dies erledigt, nimmt Link mit dem Auge der Wahrheit einen Zugang wahr, der zu Raum 6 führt. Hier befindet sich auch ein Schalter, den er betätigt. Denn so kann er die Gitterstäbe jetzt schon beseitigen, die den Zugang zu Raum 5 versperren. Nun schiebt er den schwarzen Block am nördlichen Ausgang zur Seite. (Dazu benötigt er aber in jedem Fall die Krafthandschuhe, die er nur im Geistertempel erhält.) So gelangt er zu Raum 5, in dem er zunächst alle Gegner niedermachen muß. Erst dann entdeckt er mit dem Auge der Wahrheit die Truhe, die den Schlüssel enthält.












B Nachdem Link die Augen der Statue in Raum 6 geblendet hat, gelangt er in einen Raum, in dem er den Schalter, der die Tür entriegelt, erst einmal finden muß. Er nimmt seinen Stahlhammer und zerschlägt die Statuen an den Wänden. So legt er einen Augenschalter frei, auf den er mit einem Pfeil schießt. Die Tür läßt sich nun öffnen! Doch da ist noch ein anderer Schalter, der im Boden verborgen liegt. Er stellt sich darauf, und die Flammen in der Mitte des Raumes verlöschen. Eine Truhe, die einen Schlüssel enthält, wird so erreichbar!

C Nachdem Link auch im Raum 10 alle Gegner innerhalb des Zeitlimits geschlagen hat, gelangt er in den zentralen Raum voller Truhen, verriegelter Türen und Gitter. In der Mitte warten in einer großen Truhe die Eis-Pfeile! Link nutzt seine Schlüssel geschickt, um sie zu erreichen. Einen Schlüssel findet er übrigens wieder einmal ganz leicht, wenn er das Auge der Wahrheit einsetzt: Gleich links geht er durch eine Tür und schaut damit nach oben. Dort befindet sich eine Öffnung! Link klettert am Gitter empor und erreicht einen Raum, in dem wieder ein Schlüssel in einer Truhe verborgen liegt!

Index

WILLKOMMEN IM CLUB!

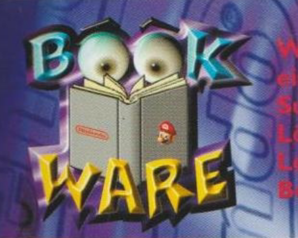
Hereinspaziert, Türen schließen und anschnallen – das größte Abenteuer aller Zeiten erwartet Euch! Wer Nintendo spielt, ist nicht alleine. Im größten Videospiel-Fanclub Europas wird alles geboten, was das Herz eines Nintendo-Fans begehrt. Ob Club Magazin, Internet Homepage oder Telefon Hotline – überall kann man sich über Nintendo und die vielen Spiele informieren und mit den Profis Gedanken austauschen. Ein Angebot, das sich wirklich sehen lassen kann!

CLUB Nintendo

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo! ALLE ZWEI MONATE findet Ihr es bei den meisten Nintendo-Händlern. KOSTENLOS und voller News, Tips & Tricks! Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik



vertreten, jedes neue Spiel wird ausführlich vorgestellt – mit detaillierten Levelkarten, großen Screenshots, interessanten Hintergrundberichten und vielem mehr.



Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Ob Super Mario, Yoshi oder Zelda – für die besten Spiele gibt es die Lösungsbücher direkt von den Nintendo-Profis. Vollgepackt mit Levelkarten, Screenshots, Original-Illustrationen, witzigen Beschreibungen und jeder Menge Action & Fun.



Wer auf Nummer Sicher gehen und sich das Club Nintendo Magazin auf keinen Fall (!) entgehen lassen will, sollte „Ja" zum POWER ABO sagen. Für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) kommt das Magazin ein Jahr lang alle



zwei Monate direkt zu Euch nach Hause! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die POWER PRÄMIE, einen exklusiven Nintendo-Artikel nur für Abonnenten!



Eine neue Welt öffnet ihre Pforten – Club Nintendo goes ONLINE! Die coole Homepage von Nintendo bietet nicht nur tonnenweise News und Infos rund um Nintendo und sämtliche Spiele, sondern auch jede Menge interaktive Games und knifflige Wettbewerbe. Darüber hinaus werden die umfangreiche Spiele-Bibliothek und die Tips &

Mails and more!
info@nintendo.de

CLUB Nintendo online

Der Hot-Link zum Glück:
http://www.nintendo.de



Besondere Ereignisse verlangen besondere Maßnahmen! Sei es das langerwartete Erscheinen eines neuen Miyamoto-Spieles oder die Markteinführung einer neuen Konsole. Club Nintendo SONDERHEFTE erscheinen in unregelmäßigen Abständen und beleuchten jedes Thema mal ernst, mal witzig oder auch als Comic, aber immer mit viel Spaß und Fantasie.



HOTLINE

Der heiße Draht zu Nintendo ist (fast) immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 01 30-58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26-94 09 40 beantwortet.

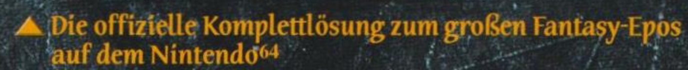
Bei Spielefragen: 06026-940940

Informationen zum aktuellen Club Nintendo Angebot erhaltet Ihr telefonisch bei der Nintendo-Konsumentenberatung oder überall dort, wo es Nintendo gibt.

Bei technischen Fragen: 0130-5806

Der Weg zum Wissenden!

Herzlichen Glückwunsch!
Was Du in Deinen Händen hältst, ist kein gewöhnliches Buch, sondern der offizielle The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time-Spieleberater von Nintendo. Spürst Du die magische Energie, die im Inneren des Buches auf Dich wartet? Sämtliche Geheimnisse des fantastischen Abenteuerspiels für das Nintendo64 werden gelüftet, kein Detail wird ausgelassen. Am Ende der Lektüre wirst Du ein „Wissender" sein und Dich in Hyrule so gut auskennen, wie in Deiner Westentasche. Wo befinden sich die 100 Skulltulas, wo pulsieren die versteckten Herzteile, wo lohnt sich das Anpflanzen der Wundererbsen? Diese und viele andere Fragen werden beantwortet. Nur die Frage „nach dem Sinn des Lebens" bleibt ungeklärt – oder sollte sich auch diese Weisheit im Buch verbergen?!



- Die offizielle Komplettlösung zum großen Fantasy-Epos auf dem Nintendo64
- Detaillierte Karten und Wegbeschreibungen zu allen Spielabschnitten
- Ausklappbare Kartenlegende mit allen Symbolen und Lösungshilfen
- Große Bildschirmfotos, Original-Illustrationen und Infos aus erster Hand
- Alle geheimen Aufenthaltsorte der versteckten Skulltulas, Herzteile & Feen
- Das Buch kommt ohne Rumble Pak aus, die Vibrationen kommen beim Lesen









Nintendo